

Подменыши. Потерянные.

Вступление

Все мы выросли на сказках. В те дни нам представляли их в очень легкой, «адаптированной для детей», форме. Добрые феи благословляли героев, чтобы они смогли преодолеть свои испытания, а чары злых фей в конце концов оказывались разрушены. И, конечно, все потом жили долго и счастливо.

Но когда мы начинаем читать более старые сказки в их оригинальной форме, то выясняется, что в них все совсем по-другому. Кровь и секс заполняют эти истории. Жизни героев заканчиваются трагически. Эти истории рассказывали детям не для того, чтобы развлечь их перед сном, а в качестве предостережения. Они учили не убегать слишком далеко от дома. Не ходить в темный лес. Не гулять по ночам. Оставайся дома, веди себя хорошо, следи за своими манерами... или нечто страшное случится с тобой. Добрый Народец придет и заберет тебя.

Changeling: The Lost – игра о том, что происходит, когда эти старые истории оказываются правдой. *Другие* действительно приходят и действительно похищают людей, превращая их в рабов в мире фей, где кошмаров гораздо больше, чем сладких грез. Оторванные от мира смертных, эти похищенные люди постепенно становятся подобны тем, кто пленил их, утрачивая себя в своей новой жизни. Но некоторые из этих плененных помнят, кем они были, и пытаются вырваться назад, туда, где были рождены. С измененным телом и новыми способностями, не способные избавиться от последствий своего заточения, некоторые из них все же возвращаются назад.

Игра Восхитительного Безумия

Главные герои современных сказок – Подменыши, или как они чаще себя называют, Потерянные. Унесенные прочь от своей человеческой жизни еще детьми или уже взрослыми, потерявшие счет времени в мире фей, они служили своим прекрасным, но абсолютно не похожим на людей и так же нечеловечески жестоким, лордам и леди. Они ели пищу фей, пили их напитки и постепенно сами все больше становились похожими на фей, их тела постепенно начинали приспособливаться к той роли, которую им отвели их господа. Тем не менее, некоторым удалось сбежать. Цепляясь за воспоминания о доме, они отыскивали свой путь сквозь Заросли из диких колючек и шипов, что служат барьером между миром смертных и лишенным привычного хода времени миром фей.

Но радость их возвращения была горькой. Некоторые вернулись спустя 20 лет после своего исчезновения, хотя им казалось, что они недолго пробыли в Фейри. Другие же, кто успел повзрослеть в Аркадии, обнаружили, что между их похищением и возвращением прошло несколько часов. И практически все с ужасом осознавали, что их никто не терял. Феи все предусмотрели. Каждого похищенного они заменяли двойником, *вещью*, которая похожа на подменыша, но не является им. И теперь, когда нечто нечеловеческое живет их жизнью и возвращаться стало некуда, Потерянные должны искать собственный путь в мире, который был у них украден.

Changeling отражает борьбу и надежды людей, которые уже не те, кем были, людей, в чью смертную плоть вплетено фейское волшебство. Иллюзия, называемая Маской, скрывает их измененные тела, позволяя им походить на людей – хотя это слово уже не подходит для них. Контраст между обыденностью мира смертных и ирреальностью Фей окрашивает их истории, нередко выражая красоту или безумие – или и то, и другое.

Считается, что красоту нельзя передать словами. Феи прекрасны. Они не добры, милосердны или учтивы, но их красота поражает. Это одинаково верно и для их потомков – и тех, которые были рождены из материи иллюзий, и тех смертных, что выросли в мире фей и были вскормлены их магией. Даже отталкивающие черты Людоеда обладают определенной грубой притягательностью, и даже пугающий облик Темныша исполнен элегантной гипнотической грации или холодной, откровенной сексуальности. Пока Потерянные выживают в мире смертных, пытаются вернуться к прошлой жизни или собрать достаточно Гламура, чтобы поддерживать себя, они начинают замечать прекрасные вещи, которые смертные воспринимают как должное. Для Подменыша красота – в печали, окутывающей тех, кто собрался на похороны хорошего человека, или в неуклюжих движениях рук девушки, танцующей на школьной дискотеке. Они видят вещи, которых не видит никто – не потому, что могут, а потому, что пытаются.

Безумие, естественное для Подменыша, имеет двойную природу. Одна часть – внешняя. Подменыши слишком часто сталкиваются с явлениями Мира Фей и Зарослей – странными и мерзкими, которых не должно *быть* и которые отрицают человеческую рациональность. *Других* нельзя описать иначе как «безумных», потому что ни по каким человеческим меркам их нельзя назвать находящимися в здравом уме. Но такая же серьезная угроза для Подменышей таится внутри них самих. Порог между грезой и реальностью, между Миром Фей и обыденностью легко пересечь... и Подменыши не всегда знают, на какой они сейчас стороне.

Тема

Основной темой **Changeling** является поиск пути домой. Для некоторых это означает упорное стремление вернуться к той жизни, из которой они были украдены. Для других - обретение нового дома среди фригольдов и Дворов Потерянных. Некоторые надеются, что у них хватит удачи и решимости совместить и то, и другое, стоять одной ногой в мире людей, а другой - среди сородичей-фей. Запутанные клубки интриг и амбиций, которые охватывают многие фригольды, спровоцированы теми из Подменышей, что надеются обрести место, которое можно назвать домом. Это нелегкая задача, и каждая сессия хроники посвящена этапам этого пути. Кому ты можешь доверять? Чего хочет твое сердце, что такое для тебя дом? Какую цену ты готов заплатить, чтобы достичь его?

Вторичная тема игры отражает природу фей. По традиции, легенды, о которых мы думаем как о "фейских", идет ли речь о "феях" или же нет, рассказывают об обмане или надувательстве. В некоторых историях феи обманывают смертных, выдавая себя за то, чем они не являются, обменивая своих детей на человеческих младенцев или сбивая странников с пути. В других легендах люди находят лазейку в условиях договора с феей (порой долгое время даже не зная о существовании такого договора), после чего с особым цинизмом караются феей за свою «неверность». Темы обмана и подозрительности проходят через многие истории игры **Changeling**, поскольку Потерянные вынуждены скрываться от друзей и семьи для того, чтобы не привлечь внимания своих врагов. Обещания и соглашения – это тот цемент, что заставляет по-фейски непостоянных подменышей держаться вместе, и это единственный способ, благодаря которому подменыш понимает, кому можно довериться, а кого следует избегать. Подменыши становятся сильнее, когда хитростью одерживают верх над врагами, и, наоборот, более ограниченными в своем могуществе, если вынуждены дать слово. В этом они очень похожи на фей из легенд, и «сказки» их жизнью имеют неприятно знакомый мотив.

Настрой

Общий дух хроник **Changeling** может меняться с течением времени, отражая изменчивую природу феи. Доминирующий настрой, в целом, можно характеризовать как сладостная горечь, или даже смех сквозь слезы. Потерянный идет сквозь незримый мир удивительной сказки, омраченной налетом опасности и обмана. Красота фей часто порочна. Заросли притягательны, и таят как помощь, так и беду. Магия, с которой подменыш работает,

– удивительная субстанция, ее непросто заполучить и она взимает странную плату. И, несмотря на всеобщий страх перед Другими, – ожидание предательства и боль от необходимости лгать, Потерянный все же чувствует величие всепоглощающих эмоций и видит живые краски магии фей. Суть этого мира составляют и горечь, и сладость. Без горечи феи – беззубые создания, такие же выхолощенные как сказки Викторианской эпохи, созданные для того, чтобы защитить детей от знания о несовершенстве мира. Без сладости эта линейка начинает более подходить под образ мыслей разочарованного жизнью нигилиста, блекнет и лишается смысла, превращаясь совсем не в то, чем являлась изначально. Несмотря на весь ужас, здесь есть место чуду. Несмотря на красоту, здесь также присутствует безумие.

Между Мирами

Потерянный наделен возможностью быть почти всем, чем угодно. Их человеческое наследие достаточно сильно, чтобы показать дорогу из мира Фей, и некоторые подменыши по возвращении делают себя частью мира смертных настолько, насколько это возможно. Для некоторых из них возможность восстановить свои прошлые жизни или воссоединиться со своими любимыми – сильнейшая мотивация. Другие отбрасывают прочь свои прошлые жизни и создают себе новые в местах, где они могут преуспеть, не вызывая особых подозрений. Они могут стать организаторами художественных выставок, владельцами клубов, криминальными авторитетами. И Потерянный будет использовать дары фей для защиты всего самого важного в своей новой жизни, используя все возможности своей измененной природы.

Несомненно, подменыши – уже не те, кем были в прошлом, и многие принимают эти изменения насколько это возможно. Они носят следы своего заключения с гордостью, увеличивают мощь своего Вирда и относят себя в большей мере к обществу Потерянных. Они горды тем, что выжили, и воспринимают мир людей как место, в котором они играют со смертными и накапливают силы. Они чувствуют себя наиболее комфортно среди фригольдов и Дворов, и заключают соглашения глубочайшей дружбы и любви со своими собратьями.

Нельзя сказать, что один образ жизни лучше другого. Для того, чтобы сохранить способность ясно различать мир смертных и подобное сну безумие фей, подменыш должен признавать обе стороны своей натуры. Таборы собираются по дружбе и члены их клянутся помогать один другому в восстановлении их человеческих жизней так же, как и обещают поддерживать друг друга и добиваться положения, влияния и безопасности среди Дворов подменышей. Причины и последствия их приключений, та жизнь, которую они заново создают для себя – истории, которые раскрываются в **Changeling: The Lost**.

Как пользоваться этой книгой

Главы этой книги раскладывают информацию, необходимую для хроники **Changeling** на простые разделы.

Пролог: Что сказал Алек Бурбон и это **Вступление** предваряют и в общем освещают опыт подменышей, предлагают больше источников вдохновения. Также здесь размещен словарь.

Глава первая: Мир, скрытый Маской описывает мир подменышей, начиная от леденящих душу обрывков воспоминаний о мире фей до обществ, которые они создают для себя в мире смертных и их связей с окружающими их людьми.

Глава вторая: Создание персонажа посвящена описанию процесса и правилам, связанным с созданием собственных персонажей подменышей. Естественные благословения Потерянных, также как и разнообразные Договоры, которые они используют, описаны здесь.

Соответственно, **Глава третья: Особые правила и Системы** содержат множество правил, объясняющих, как ваш персонаж взаимодействует с миром вокруг него. Здесь вы найдете системы для лечения, заключения обязательств, путешествия по миру сновидений, по Зарослям и тому подобное.

Глава четвертая: Повествование, описывает как водить подменышей, от одиночных сессий до продолжительной хроники. Многие темы игры полностью описаны в этой главе, также даются краткие примеры многочисленных врагов подменышей.

Приложение первое: Титулование описывает загадочные благородные ордена и тайные общества, распространившиеся среди Потерянных, титулы, которые содержат сверхъестественную силу и часто зловещие цели.

И, наконец, **Приложение второе: Фригольд Майами**, демонстрирует пример сеттинга для использования в хронике, или даже как простой источник вдохновения для политики и угроз, с которым может столкнуться фригольд другой территории. Фригольд в Майами переживает трудные времена так как сезоны отказываются меняться, что предоставляет возможность вмешательства для подходящих персонажей.

Источники и вдохновение

Потенциальные ресурсы материалов для **Changeling** бесконечно богаты. Любая сказка содержит в себе идею для токена, кита или соглашения и количество таких сказок бесконечно. Перечисление возможных источников заполнило бы все это **Вступление**, поэтому многие

прекрасные труды будут пропущены.

Возможно, это выглядит нецелесообразно – размещать детские книги или фильмы как возможные источники, но многие из них затрагивают вполне «взрослые» проблемы (такие как страх похищения). Просмотренные через затуманенные (дымчатые) стекла Мира Тьмы, эти истории становятся богатым источником для хроник **Changeling**.

Научно-популярная литература

Есть множество научных работ по мифам о феях и фольклоре, которые являются прекрасной точкой для проведения параллелей, всегда полезных для исследования максимальных различий образов базовых архетипов. Для хорошей «идеи на страничку», конечно, сложно найти что-либо, лучшее, чем антологии или арт буки (книги с рисунками).

Большая Энциклопедия Фей и

Словарь

Аркадия (): Владения Истинных Фей и бывшая тюрьма для всех подменышей. Также *Фейри*.

Аспекты: «кирпичи», из которых состоят соглашения. Это *обязательство, выгода, санкция и длительность*. Аспекты делятся на три категории силы: малые, средние и великие.

Двор Осени (Осенний Двор): Двор, связанный с Осенью, страхом и мистицизмом.

Повязанный: жаргонное выражение для кого-то, заключившего соглашение; см. *связанный клятвой*. Происходит от черных полос, которые окружают ауру заключившего сделку.

Выгода: аспект соглашения, описывающий награду для того, кто принял условия соглашения.

Подменыш: человек, серьезно измененный во время пребывания в Аркадии и частично ставший феей.

Договор: мистический пакт, заключенный между феей и живым воплощением сил природы, позволяет фее призывать сверхъестественные силы.

Двор, Великий Двор: крупная социальная организация, созданная для негласной поддержки и самозащиты, объединяется соглашениями верности. Дворы Северной Америки и Европы организованы в группы по четырем Дворам сезонов.

Фиал сна: предмет, содержащий созданный подменышем сон, активирует сновидение в случае, если кто-либо засыпает с этим предметом. Создается через *плетение сна*.

Укрощение сна: онейромантическое искусство вхождения в *пространство сна* и

незаметное изменение его течения, позволяет сну развиваться практически естественно, только с небольшими изменениями, происходящими согласно воле *онейропомпа*.

Пространство сна: совокупность сновидений, состоящая из окружающей среды, созданий и событий внутри него. Все, составляющее сон, за исключением спящего и приходящих *онейропомпов*. Искусство создания пространства сна называется *искусством создания пространства сна*.

Искажение сна: странные и нечестивые манипуляции снами людей, доступные только Истинным Феям, например, превращение смертных в покорных лунатиков, источники Гламура и Силы Воли, и тому подобные ужасные деяния.

Плетение сна: искусство создания снов из Гламура и помещение их в фиалы.

Отголоски: Силы, проявленные *двойниками*.

Зачарованные: люди, заключившие соглашения с феями; особенно те, кто способны видеть через Маску по условиям сделки.

Титулование: уникальный орден подменышей, отчасти благородное звание, отчасти мистическое братство.

фея: широкий термин для существ и вещей, наполненных силой Фей или Зарослей.

Фея, Истинная Фея: бессмертные, могучие и жестокие обитатели Фейри; создания, похищающие людей и превращающие их в подменышей.

Фейри: *Аркадия*, или, реже, обитатели Аркадии.

Двойник: созданная Феей копия человеческого существа, замещающая похищенного.

Отречение: нарушение соглашения. Нарушившего называют отрекшимся или *клятвопреступником*.

Отрекшийся: тот, кто нарушил соглашение. Это обращение имеет место пока не истек срок наказания за нарушение и год и день после этого. Часто используется как оскорбление если нарушение соглашения широко известно.

Уязвимость: Сверхъестественное ограничение или слабость, которая приходит с возрастом Вирда.

Фригольд: местное сообщество подменышей, обычно контролируемое правителями сезонов и предлагающее поддержку входящим в него подменьям.

Благородные: эвфемизм подменышей для обозначения Истинных Фей.

Гламур: сырая сверхъестественная энергия, которая питает фей. Она связана с сильными эмоциями человеческого сердца.

Гоблин: общее определение для существ или того, что сомнительно или чему не стоит

доверять; часто применяется к хобгоблинам и подменышам, не принадлежащим ни к какому сообществу.

Договор Гоблинов: недозволенный (нежелательный, nereкомендуемый) Договор, обычно легкий для изучения, но с нежелательными побочными эффектами.

Гоблинский плод: собирательный термин пищи фей, которую можно добыть в Зарослях и которая оказывает сверхъестественный эффект на попробовавшего ее.

Гоблинский Рынок: черный рынок фей, часто меняющий месторасположение, на котором подменыши и прочие создания мира фей торгуются за сомнительные товары и услуги.

Заросли: труднопроходимое пространство между миром смертных и Фейри.

Хобгоблины: волшебные существа и обитатели Зарослей.

Долина: безопасное убежище в Зарослях.

Хозяин (Господин): Фея, которая держала подмышу в Аркадия и чье влияние обычно влияет на его облик.

Семейка: подкатегория обличья, демонстрирующая более тесное родство с чем-либо, например, разнообразными элементами или животными.

Потерянный (Потерянные): эвфемизм для «подмышы» или «подмышей». Часто используется подмышами, которые отказываются считать себя не-людьми.

Маска: иллюзия, скрывающая присутствие феи от людских глаз.

Облик, облик феи: истинная форма подмышы или другой феи, скрытая Маской.

Табор: маленькая группа подмышей, иногда связанных соглашениями дружбы.

Связанный клятвой: одна из сторон, участвующая в соглашении. Может также использоваться для описания секрета, защищенного клятвой; «эта информация связана клятвой, мой друг».

Клятвопреступник: как *отрекшийся*.

Давший клятву: как *связанный клятвой*.

Онейромахия: бой во сне. Только те, кто способен к *онейромантии*, могут в нем участвовать.

Онейромантия: Практика осознанного сновидения. Тем не менее, подменыши и другие создания Вирда способны применять эти техники в снах других.

Онейропомп: подмыш или иное существо, которое входит в сны другого.

Oneirovores (лат. Пожиратели снов, питающиеся снами): создания Зарослей или Фейри, которые пожирают сны или участвующую в сновидении личность смертного.

Другие: другой эвфемизм для *Истинных Фей*.

Соглашение: обет или посвящение, вплетенные в нити Вирда, что дает им силу природы фей и судьбы.

Санкция: аспект соглашения описывающий наказание для тех, кто нарушает его.

Обличье: Физические аспекты подменыша, отражающие его роль в Фейри.

Двор Весны: Двор, связанный с Весной, желаниями и красотой.

Двор Лета: Двор, связанный с Летом, гневом и военной силой.

Задание: аспект соглашения, который описывает, что ожидается от *Связанного клятвой*.

Знак: Предмет, наделенный свойствами силы фей.

Трод: Путь, прорубленный через Заросли, между двумя точками в мире смертных или ведущий в Фейри. Также используется для физического местонахождения, которое соотносится со входом к такому пути.

Двор Зимы: Двор, связанный с Зимой, печалью и интригами.

Вирд: Сила Фей.

Ненавижу гребаный телефон.

Странный предмет для ненависти, да? А я вот ненавижу. Ненавижу с тех самых пор как вернулся назад. Каждый раз, когда слышу звонок, думаю, что это звонит ОН, мой Хранитель или как там его.

Но я всегда беру трубку. Потому что, если он вернется, я хочу об этом знать. В общем, сегодня телефон зазвонил, и парень на другом конце провода сказал:

- Выгляни в окно.

Это что, киношка Крейвена? Ладно, я выглянул. Ничего. Свет луны на снегу. Появись что-то на моем дворе, датчик движения зажег бы свет над дверью гаража.

- Хорошо, и что?

- Видишь снег?

- Блин, это кто?

- Пора назад.

Я вскочил. И минуту стоял, трясясь. Я был в этих снегах ДВАДЦАТЬ ГРЕБАНЫХ ЛЕТ. Этот ублюдок не дал мне для тепла ничего, кроме нескольких шкур, а я ухаживал за его ледяными садами. Ни огня, ни солнца, ничего кроме мыслей и желания. Попробовать сохранить это тепло –

- Двадцать лет, мудака.

Я с трудом осознавал, что телефон продолжает звонить, и я отвечаю. Я прошел в свою комнату и достал ствол из шкафа.

- Кто это?

- Подсказочка. Я похож на тебя. За одним исключением. Я не настолько глуп, чтобы стоять у окна впереди источника света.

- Какого ху...

Следующее, что я осознал – я лежу в долбаном сугробе. Парень, стоящий надо мной, похож на меня. Я его помню. Это еще один из тех, кто заботился о саде того ублюдка. Но он не смог сохранить в себе достаточно тепла. Он стоит в снегу и я не могу сказать, где заканчиваются его ноги и начинается снег.

- Тебя предупреждали, - сказал он. Он поднял эту странную штуковину. Это инструмент, что Хозяин дал ему. Странно, что я не узнал ее сразу.

Он взмахнул ей над головой и, будь я проклят, если в тот момент не зазвонил телефон. Символично.

Глава 1:

Мир, скрытый Маской

...Подобрав монетку – пенни –

*С зеленеющей травы,
Лиззи мчалась в нетерпенье
Через буреломы, рвы,
Кочки, рывины, ухабы, –
Как разбуженная тень.
И ответить не могла бы,
Ночь сегодня или день.
К. Россетти. Гоблинский Базар*

Аркадия – Вечные Сумерки

Существует три места, которые зовутся Аркадией. Одно – Аркадия, греческая префектура на полуострове Пелопоннес. Другое – мифическая утопия, земля несравненной красоты, где можно обрести все виды радости и удовольствий. Неоскверненная людьми, эта Аркадия – дом для сверхъестественных созданий, не знающих тщеславия или жадности, проводящих свои дни в идиллических забавах посреди девственных лесов и заливных лугов.

А еще есть обитель Фей.

От этой Аркадии тоже захватывает дух, но ее красота скорее пугает. Это земля вечной «радости» среди садов колючих растений и гор, воздвигнутых из наполовину обглоданных костей. В Фейри (как еще называют этот мир) леса, мрачные и дремучие, примостились рядом с каменными джунглями, наполненными высокохудожественно искривленным металлом, на который мягко опускаются снежинки из толченого стекла. Особняки в условно викторианском стиле в беспорядке раскиданы вдоль побережья, заполненного остовами тысяч парусных кораблей. И вокруг всего этого простирается путаница лабиринта Зарослей. Все перечисленное – может быть, Аркадия, а, может быть, и нет. Возможно, все, что «известно» об Аркадии, всего лишь горячечный бред тех, кто потерял способность отличать действительность от фантазии и истину от иллюзии.

Природа Фейри такова, что она неизбежно искажена даже в рассказах очевидцев. Те, кто отправился туда, и сбежал, и смог рассказать об этом, обнаруживали, что пережитое глубоко изменило их. Многие больше не уверены в реальности мира вокруг них, не говоря уже о чужом мире, который они покинули. Некоторые – и, возможно, им повезло, – помнят мало или ничего о времени, проведенном в Аркадии, даже если провели там десятилетия.

Путешествие через колючие Заросли, окружающие Аркадию, калечит не только плоть, но и разум всех, за исключением обитателей этих мест, которые сами, по слухам, есть только воплощение своей земли, - невосприимчивые к ней, или же являющиеся всего лишь симптомами ее раздирающей реальность силы. Они – Фейри, так же как земля эта – Фейри.

То немного, что известно о Фейри, получено из рассказов побывавших там и сумевших сбежать, сохранив неповрежденной хотя бы часть рассудка. Поэтому сомнительность и противоречивость их сообщений объясняется либо искажением их восприятия, либо особенностью самого мира, то есть, фактически, само королевство фей препятствует разглашению сведений о себе. Любой факт о Фейри или тех, кто обитает там, является, в лучшем случае, догадкой. Даже если он абсолютно верен в данном месте в данное время, он может оказаться полностью ложным в другой ситуации.

Вот некоторые из рассказов тех, кому не повезло посетить Аркадию (но повезло вернуться):

Фейри – это кошмар, из которого некуда просыпаться. Здесь не существует реальности в человеческом понимании этого слова. Законы «природы» Фейри не подчиняются законам науки, духа или даже магии – всего того, чем привыкли объяснять мир смертных. Законы мира Фейри – запутанный узор, сплетенный из соглашений и уловок, не имеющий логического обоснования или причины, с точки зрения человеческого разума. Тем не менее, обитатели связывают и обязывают себя в постоянно изменяющемся порядке силы и управления, что не только определяет социальную структуру и иерархию внутри социума разумных обитателей, но и изменяет саму природу истины.

Фейри наполняют сверхъестественные обитатели, каждый из которых обладает почти неограниченной силой в своих владениях – как они утверждают. Действительно, их способности намного превосходят то, чем они обладают в мире людей. Поэтому нет ничего удивительного в том, что они могли быть богами или наиболее могущественными духами на заре человеческой цивилизации. Способность этих созданий диктовать свою волю окружающему их миру проявляется в виде скрепленных клятвами Договоров – некоторые из них древние, некоторые заключены недавно – с помощью которых они могут изменять реальность, подчиняя время и судьбу по своей прихоти. Древнейшие из этих Договоров заключены еще в начале времен, и благодаря им Феи поддерживают абсолютную власть над своими владениями – и теми из смертных, кому не повезло попасть туда.

Единственный реальный способ для человека попасть в Фейри – оказаться похищенным Истинной Феей. Хотя другие сверхъестественные создания могут провести в

Заросли, Аркадия – владение Фей, и войти в нее можно только по их воле. Ходят слухи о тех, кто тем или иным способом отыскал извилистую тропу в Фейри, однако, ни в одной легенде не говорится, что они вернулись – в наш мир возвращаются только похищенные самими Джентри. Вероятно, просто нет возможности, потому что дорога к Фейри непроходима для всех, кто не был приглашен Феями. Возможно, нужен какой-то ключ, который недоступен ни одному смертному. Или, возможно, Дивный Народ просто не приветствует незваных гостей и выражение их недовольства порой фатально заканчивается для последних¹.

Если хотя бы небольшой части воспоминаний тех, кто путешествовал туда, можно верить, пространство так же, как и его обитатели, - место неизведанных крайностей и возможностей. Внутри пограничной линии Зарослей возможно как утопическое чудо, так и адовы муки. Человеческий разум, видимо, изначально не способен вместить бескрайнюю парадоксальность природы этого места, и также человеческий разум не способен по-настоящему понять совершенно чуждую природу тех, для кого это место является домом.

Истинные Феи

Обитатели Аркадии прошли через столетия под многими именами, поскольку испуганные чуждостью фей представители рода человеческого в попытках бороться со страхом, пытались как-то обозначить его. И хотя имен у *них* – легион, те, кто побывал в *их* замках и подземельях, кто прислуживал на *их* кухнях, в *их* залах суда и будуарах, называют *их* «Джентри», или просто «Феи».

Слово «фея» было облагорожено в последние годы. Идея, стоящая за ним, отошла от его первоначального значения, и теперь имеет к нему такое же отношение, как и образ миниатюрной крылатой женщины – к реальности Истинных Фей. Слово «фея» восходит к латинскому *fatum*, простонародному имени Богинь Судьбы – сил, способных продлить или оборвать человеческую жизнь без малейших усилий. Эти Богини были всемогущи и непознаваемы для разума смертных. И, действительно, те, кто встал у Фей на пути, испытали это в полной мере. Феям забрать ребенка из его прежней жизни так же легко как ножницами разрезать нить, оставив только обрывки. Даже для тех, кто провел десятилетия как их слуги, рабы, любовники или домашние питомцы, Истинные Феи остаются непостижимы. Хотя изменчивые Феи могут быть то теплыми, то холодными, то светлыми, то темными, чередовать любезность и жестокость, все они лишены одного – чувства сопереживания или

1 В «Дороге Равноденствия», внезапно, оказывается, что тайные пути в Аркадию таки есть.

эмпатии, они неспособны постичь или проникнуться болью человеческого существа. Даже их «любезность» приводит к кровопролитию, а их благосклонность подобна элегантной и бросающей в дрожь тюрьме.

Слово «фея» применяли к ведьмам и демонам, духам и чудовищам, призракам и гоблинам. Некоторые связывали его с высокими изящными человекоподобными существами, которых кельты называли *сиды*. Для кого-то феи – миниатюрные существа с нежными крылышками, или водяные кони со стальными копытами, или причитающие призраки, которые предвещают смерть своим появлением. Все эти существа могли быть навеяны образами Истинных Фей, но ни одно из них не ухватывает значительной части истины. В своих владениях Феи столь же могучи и непостижимы как боги, по крайней мере, как утверждают подменыши, которые были вынуждены служить им. Феи способны зачаровывать, даже оказавшись в мире смертных, – мимолетного взгляда, ухватившего одну из граней, бывает достаточно, чтобы оказаться во власти такой ужасной и прекрасной драгоценности, как Фея. Те, кто ненароком увидел Фею, бывают потрясены ее красотой, бездушием, могуществом и чуждостью, что окружают ее. Рискнувшие подойти ближе, обнаруживают, что, чем больше они пытаются познать Фею, тем сильнее искажаются их собственные разум, дух и душа самим присутствием того, что они пытаются постичь.

Те из подменышей, похищенных Феями, кто служил им и те немногие, кому повезло вырваться из их когтей, не сомневаются в обозначении того, чем являются Истинные Феи. Они демоны, чудовища и изверги, и неважно, насколько красива оболочка, которую они носят.

Различие между феей и Истинной Феей

«Истинные Феи» - исконные обитатели Аркадии, которые носят имя «Фейри» по праву существования их родины. Когда слово «Фея» пишется с заглавной буквы, оно применяется только к Истинным Феям, в то время как «фея» применяется и к подменьям, и к хобгоблинам, и к фетчам, и другим обитателям Фейри и Зарослей. Слово «фейский» также используется как прилагательное по отношению к любому субъекту, созданию, месту или предмету, имеющему отношение к культуре Фейри, либо через связь с Истинными Феями, либо другими волшебными созданиями.

Похищение

В соответствии с поверьями почти всех народов мира, под каждой кроватью и в каждом метафорическом шкафу живет страшила – зовут ли его русский Бабай или мексиканский Эль Кукуй. И почти каждая культура разработала минимум один вариант чудовищ, обитающих в тенях безлунными ночами, выжидающих случая схватить детей, которые плохо себя вели, или завлечь ничего не подозревающих путников на их погибель – если не что-то похуже.

Современные ученые заявляют, что все легенды о «похитителях детей» имеют общий корень: человечество нуждалось в подобных предостерегающих сказках, все эти твари были выдуманы родителями или старейшинами сообщества, чтобы запретить опасное поведение, используя пугающего и загадочного надсмотрщика. Непослушных детей пугали *homem do saco* («Старьевщиком») в Португалии или *le croquet-mitaine* («Зубастыми Рукавицами») во Франции – с одним и тем же подтекстом: «Если ты не будешь вести себя так, как хотим мы, мы не сможем тебя защитить, и тогда *кое-кто* придет и заберет тебя». К тому же, юные девушки, лишившиеся строгого надзора родителей, или молодые люди, склонные убегать из дома в поисках приключений, представляли в своих культурах определенную опасность для социальной лестницы. Существа, такие как Нэнни Рутт, английская обитательница колодца, вблизи жилья которой пропадали путники, или Экандато из Перу, которые принимали облик дельфинов и завлекали путешественников в свое речное царство, чтобы те стерегли его границы и охраняли святыни, служили внешними стражами безопасности дома и важной причиной оставаться вблизи дома. И хотя каждое легендарное существо имеет свои отличительные особенности, у них есть нечто общее. Так как требование соответствовать определенным стандартам поведения универсально, ясно, что каждое общество создало свои мифологические образы, которые карают тех, кто идет против заданных обычаев. Поскольку определенные события в жизни человека (смерть, рабство, разлука с друзьями и семьей) однозначно воспринимались как самая суровая кара, неудивительно, что создатели подобных мифов использовали их в качестве наказания, применяемого похитителями детей к тем, чье поведение недопустимо. Налагая ответственность за совершение наказания на какие-то таинственные потусторонние силы, они одновременно предотвращали мятежи против своей власти и избавляли себя от обязанностей надзирателей. Образ «похитителя детей» мог быть различным, но задача его была одна: подчинись – и будешь в безопасности, нарушь – и будешь исключен из игры существами, которых мы не контролируем.

Но сказки не ограничиваются только похищением непослушных. Невинных младенцев забирают из их кроваток, трудящихся в поте лица пахарей как будто поглощают собственные

поля, а набожных священников похищают со святой земли. В этих случаях, если следовать принципу Оккама, простейшее объяснение наиболее точное.

Сотни лет, еще на заре своего существования, человечество было охотничьей добычей для Фей. Каждый год, во всех уголках мира, тысячи людей пропадали при странных обстоятельствах. Похищенные из своих жилищ, во время путешествия или из колыбелей, бесчисленное множество мужчин, женщин и детей просто бесследно исчезает. Но ведь должно же быть рациональное объяснение. Сбежавшие из дома вернулись, жертвы убийц найдены, разыскиваемые задержаны. Для других случаев таких объяснений недостаточно.

Порой пропавших так никогда и не находят. И никакие улики не указывают на то, где бы они могли быть. Тела не находят, пропавшие вообще никогда больше не вспыхивают на радаре человеческого общества. Следствие заходит в тупик, оставляя семью и друзей в неведении касательно их судьбы. Как будто бы они полностью исчезли с лица земли, не оставив никаких следов. А многих, кто пропал, вообще не хватило, пока не стало слишком поздно.

В других случаях люди исчезают не навсегда. Пропавшие не могут вспомнить, что произошло с ними за время их отсутствия, даже если прошли годы. Иногда они вроде бы что-то помнят, но их рассказы в лучшем случае запутанны и сбивчивы. Они утверждают, что были похищены призраками, духами, пришельцами или феями, загадочными существами, которых невозможно описать, и провели часы, дни или десятилетия в мире, непохожем на наш. Некоторые утверждают, что их держали в заключении в землях мертвых, будь это рай или ад. Других же заключили в королевство кошмаров, где не действуют правила обычного мира. Эти истории сбивчивы и полны пробелов и противоречий. Многие не могут вспомнить, как они сумели вернуться. Может быть, они заслужили свою свободу, или сбежали с помощью скрытности или хитрости. Некоторые даже говорят, что сумели убить своих похитителей, но часто именно истории утверждающих подобное, наименее отчетливы.

Как в случаях исчезновения навсегда, так и в случаях, когда жертвы вернулись, простейшее объяснение наиболее верно. Их истории, если они выжили, чтобы рассказать это, в основе правдивы, как бы невероятно они ни звучали.

Конечно, не все пропавшие похищены Феями. Тем не менее, не все, похищенные Феями, считаются пропавшими. Большинство подменышей как будто и не пропадали, их место в жизни заняли самозванцы, созданные по их подобию их похитителями. Такие подменыши проложили себе дорогу назад лишь для того, чтобы понять – их никто не терял. Лишенные возможности жить так, как они жили прежде, Потерянные вынуждены искать

другой путь.

Похищенное дитя

Многие известные легенды рассказывают о детях, похищенных Феями из кроваток или даже колыбелей. И, в самом деле, легенды основаны на фактах. Многие Феи предпочитают похищать своих новых «подопечных» в очень юном возрасте, и похищение младенцев действительно составляет большую часть тех похищений, которые исторически приписывались Джентри. В конце концов, выхватить спящего ребенка из колыбели гораздо проще, чем связать способного постоять за себя парня. К тому же, если похищению малыша помешают обстоятельства, лепет ребенка – если он вообще способен разговаривать – проигнорируют вероятнее, чем заявление взрослого. К тому же, хотя время в Фейри значительно удлиняет человеческую жизнь, жизнь смертного по сравнению с предположительным бессмертием Истинной Феи – очень коротка. Забирая своих подопечных как можно раньше, Фея рассчитывает, что, когда ребенок вырастет достаточно, чтобы быть полезным для нее, он уже будет воспринимать все происходящее в Фейри как «нормальное». Таким образом, их Хранители, рассчитывают использовать своих подопечных как можно дольше.

Тем не менее, большинство встречающихся взрослых подменышей не были похищены детьми. Хотя многие были взяты из колыбели, уровень смертности высок из-за хрупкой природы человеческих детей, неизбежными опасностями Аркадии и недостатком заботы, которую трудно ждать от Фейри. Фактически, ни один человек, унесенный в Фейри ребенком, не вернулся по собственной воле. Их память о мире смертных не настолько крепка, чтобы пройти через Заросли и вернуться в те края, где они родились. Те, кто бегут от заботы своего Хранителя в поисках мира, который ни разу не видели, обречены вечно бродить по Зарослям, пока не встретят другого Хозяина или не найдут куда более страшную судьбу. Тем не менее, в редких случаях, отобранные у своей родни в очень раннем возрасте могут быть спасены другими подменышами и возвращены в мир людей. У таких подменышей впоследствии могут возникнуть серьезные эмоциональные расстройства, они могут быть подвержены желанию вернуться в Фейри, сознательно или нет. Их связь с Миром Фей также сильна, если не сильнее, чем связь с их изначальной родиной.

Охота

Как только люди становятся способны перемещаться без надзора, возможно, в возрасте пяти или шести лет, похитить их становится более сложно, но в их похищении для Феи кроется ряд преимуществ. Люди склонны сражаться с тем, кто пытается утащить их силой и звать на помощь, если отбивать нападение не получается. С другой стороны, они также обладают большей стойкостью, чтобы выдержать сложности жизни в Фейри, и обладая более устоявшейся личностью, служить целям своего Хозяина лучше, чем те, кто был похищен неразумным ребенком. Для некоторых Истинных Фей похитить человека – вид спортивного состязания в хитрости и умении, весьма схожее с тем, как люди смотрят на охоту на мелкую дичь. Такие Феи отказываются от похищения детей, и сосредотачиваются на поиске взрослых, причем умышленно выбирают таких, поимка которых является наибольшей проверкой навыков Феи. Спортсмены, любители активного отдыха, даже сами охотники предоставляют Фее-спортсмену то испытание, которое она жаждет, и когда она берет верх над своей добычей, она испытывает огромное садистское удовольствие, используя новых подопечных в качестве подручных, чтобы загонять будущую жертву в Аркадию.

Танец

Не все подменыши похищены силой. Некоторых соблазнили через барьер между миром людей и Фейри, заманили в Заросли существа гораздо более старые и опытные в искусстве социальной игры, чем любой из смертных. Подобно ягнятам на заклание, подменыши следовали за своими будущими похитителями к участи, которой не могли себе представить и которой уже не могли избежать, даже если понимали ее. Легенды повествуют о крестьянах, ушедших за призрачными огнями или блуждающими огоньками в чащу леса и не вернувшихся обратно. Эти изменчивые сферы фосфоресцирующего света могут походить на естественный феномен болотного газа, но это явно не обычное природное явление, которое искусно заманивает следующих за ним в Заросли. Другие Феи более прямолинейны. Играя на человеческих чувствах, они могут прикинуться потерявшимся ребенком или раненым животным, и увести Доброго Самаритянина в Фейри, тем самым лишняя раз подтверждая, что ни одно доброе дело не останется безнаказанным. Страсть - также сильный мотива/тор, и многие в прямом смысле были соблазнены через барьер и через Заросли уведены в Аркадию. И, конечно, за легендами о дьяволе, заключающем сделку за душу, стоят самоуверенные Феи, открыто предлагающие договор не менее самоуверенному смертному. К несчастью для человечества, исход в пользу этого смертного куда более редок, чем говорится в сказках.

Удача - к добру или к худу

Несмотря на жадность Хозяев до слуг-людей, не все становятся подменышами по воле Фей. Хотя для человека практически невозможно попасть в Заросли без сверхъестественной помощи, эта помощь (желанная или нет) не всегда исходит от Фей. При особых обстоятельствах можно открыть проход в Мир Фей и ходят слухи о невезучих смертных, которые прошли через него и оказались в шипастом лабиринте Зарослей. К несчастью, гораздо сложнее вернуться, если уже отошел от прохода, и Феи часто прочесывают Заросли в поисках тех, кто потерялся в Шипах (но еще не стал жертвой опасностей). Представившись защитниками и благодетелями, эти Феи с легкостью убеждают своих новых подопечных принести им клятву верности. Финал этой истории для новых подменышей так же печален как и для тех, кто уведен насильно.

Заточение

Несмотря на то, что человеческий разум (или разум подменыша) не способен полностью понять чуждые и прихотливые капризы Истинных Фей, по-видимому, у них есть несколько общих мотивов, объясняющих, почему они похищают себе «подопечных». Хотя Хранители могут и не обладать ни одним из них, Потерянные, согласовав свои воспоминания, уверены, что есть несколько основных ролей, которые их «поощряли» отыгрывать.

Многие сказки говорят о неспособности Фей иметь собственных детей, что приводит к увлеченности человеческими младенцами. Эти истории, тем не менее, скорее созданы для утешения родителей, поскольку верить в то, что детей похитили с целью воспитать как своих, гораздо легче, чем считать, что они убиты, ими пренебрегают или они стали рабами. К несчастью для подменышей, правда гораздо менее приятна. Хотя у некоторых остались размытые воспоминания о том, что к ним относились как к членам фейской семьи, но это было скорее отношение «ты, рыжий пасынок», чем «все, что пожелаешь, любимый наследник».

Точно так же не соответствуют действительности романтические истории о Фее, полюбившей смертного и сделавшей его своим фаворитом. Некоторые подменыши, особенно те, кто прошел через Заросли вслед за своим соблазнителем, становились любовниками своих Хозяев, но эта роль была романтична не более, чем участь сексуального раба в мире смертных. Феи – непостоянные создания, неспособные чувствовать нужды и желания

возлюбленного. Они могут изображать участие или «внимательность» время от времени, но только до тех пор пока это выглядит стильно или занятно.

Другие подменыши, особенно те, кто был похищен в более зрелом возрасте, по-видимому, были выбраны, чтобы продолжать играть свои роли для новых хозяев. Одаренные дети, фантазеры и философы, похищаются для службы в лабораториях, храмах и библиотеках Фей, писатели, поэты, певцы и музыканты – для развлечения Фей. Повара и ремесленники, обладающие талантом работать с металлом, растениями или способные приручать диких животных, обнаруживают, что их способности привлекли внимание Фей.

Возможно наиболее странным – для жертв – выглядит тот факт, что они были похищены без особой причины. Их могут обязать служить в страже Господина или мыть полы, - задачи, которые могли бы быть выполнены с большей легкостью (и более эффективно) подчиненными Феи или с помощью магии. Неизвестно, действительно ли их выбрали случайно, или для них Хозяева задумали какое-то особое задание, за гранью человеческой логики.

Изменения

Когда люди оказываются в Зарослях, Шипы не только рвут их плоть – также они вцепляются в их души. Хотя некоторые счастливики могут быстро вернуться к условной безопасности обычного мира и даже при этом остаться относительно невредимыми, те, кто осмеливается идти глубже, дальше и дольше в Заросли, обнаруживают, что их удаленность от мира смертных начинает странно отражаться на них. Их чувства начинают обманывать их. Не только зрение и слух, искажается также способность отличать добро от зла, они могут обнаружить себя реагирующими на ситуации или предпринимающими действия, которые они бы посчитали отвратительными до входа в Заросли.

Хотя человеческую душу нельзя измерить, есть нечто конкретное, что делает человека человеческим, и это те самые уникальные характеристики, которые начинают разматываться как упавший клубок ниток, по мере того, как путник уходит все дальше в мир Фей. Это разрушение ошеломляюще, если не сказать больше, для тех, кто наблюдает его. Слишком уж часто те, кто устремляется в земли безумия, не имеют достаточного количества точек соприкосновения с реальностью, чтобы осознать собственные изменения; нет у них и инструментов, чтобы справиться с повреждением, если они сумеют осознать его. Теперь предположим, что они смогли вернуться обратно в человеческий мир достаточно быстро;

большинство сумеет залечить повреждения своих душ через некоторый период времени, но другие, тем не менее, заходят слишком далеко и странствуют слишком долго, и потому становятся потерянными для человеческого мира навсегда. Существуют слухи об участи, которая может поджидать потерявших душу: они становятся монстрами, обитающими среди Шипов, которые жаждут отнять у других то, чем сами они больше не обладают. Гораздо чаще случается, что человек, зашедший глубоко в Заросли, не теряет душу, а оказывается обнаружен Истинной Феей и «привлекается» ею на службу тем или иным способом. Хотя граница Фейри может позволять людям вторгаться на ее территорию и возвращаться назад относительно невредимыми, войти в Аркадию правильно – совсем иное дело.

Предложение, от которого нельзя отказаться

Независимо от того, захвачены ли они силой, или в результате исполнения своей части нечестной сделки, люди, оказавшиеся в пространстве Фей, не остаются такими, как были. В этом королевстве человек не протянет долго без помощи Фей. Все в Аркадии существует и взаимодействует в результате Договоров и клятв, заключенных с окружающим миром, и без доступа к этим клятвам человеку не найти ни пропитания, ни укрытия, ни отдыха, ни исцеления. Даже простейшие действия, например, утолить жажду или разжечь костер, чтобы согреться, без вреда для себя можно сделать только по велению древних Договоров, заключенных между элементами воды и огня и обитателями королевства Фей. Людям не доступно все это, если только они не вступят в сделку со своими Хозяевами, чтобы стать включенными в эти Договоры по умолчанию. Без этого никакое количество воды не утолит их жажду, и даже пребывание в пламени не согреет их (хотя может нанести вред и причинить боль). Законы физики и природы не имеют власти в Фейри. Вся реальность базируется на этих необычно могущественных Договорах и клятвах, и без наставника-Фей, который может включить его в свои Договоры, участь человека предreshена.

По правде говоря, судьба человека изменяется в любом случае, независимо от того, решил ли он заключить сделку с Феей или погибнуть, отказавшись. Те, кто принял Договор с Истинной Феей (и, через них, с Фейри) изменяются в процессе – они становятся подменышами. Эта сделка, заключенная однажды, не может быть полностью отменена. Хотя они могут вернуться в мир смертных, и со временем восстановить свою душу человека, подменыши никогда не станут людьми вновь. Их дух всегда будет как минимум частично фейским, и те, кто достаточно долго пытается отвергать этот факт, в итоге заплатят за это

жестокою цену. Их эмоции более сильны, и эмоции других фактически являются для них пищей; Потерянный чувствует радость и горе, любовь и ненависть с интенсивностью, сводящей с ума. В некоторых случаях, подменыши перерастают человеческую половину своей натуры. Их сущность фей открывает им доступ к древним клятвам своих Хозяев, и через эти знания – способность заключать соглашения и давать обещания друг другу и окружающему миру. Эти соглашения даруют подменышам способности, намного превосходящие человеческие, и их восприятие фей позволяет видеть все возможности мира вокруг них, к которым они были слепы, будучи людьми. Тем не менее, любая сила имеет свою цену.

Пожалуй, все увеличивающееся число врагов - это плата за возможность быть подменышем, и это долг, который невозможно погасить. Хотя Хранители и охотятся на людей, Потерянные по своей природе представляют особенный интерес для Фей. Точно так же, другие волшебные создания уделяют им особое внимание на своей охоте – внимание, которое редко заканчивается хорошо. Другие угрозы существованию подменышей не настолько связаны с врагами, но от этого не менее смертоносны. Как и людям, подменышам нужна еда, вода и укрытие, но их основные потребности на этом не заканчиваются. Если они пытаются отвергать свою природу фей, избегая компании других подменышей, использования Договоров, соглашений и Гламура, путешествий в Заросли, они начинают физически и эмоционально страдать от такого самоотречения.

Побег

Хотя роли подменышей во время пребывания в Фейри могут сильно различаться, у всех них есть один общий опыт. В какой-то момент они сбежали и вернулись в мир людей. Некоторые действительно *сбежали*, разными способами вырвавшись из своего плена против воли Хозяев (или без их ведома). Некоторые использовали скрытность, ускользнув, когда Хозяева отвлекли от них свое внимание. Другие смогли применить хитрость, одурачив своего Хранителя или одного из его слуг, что позволило им вернуться в мир смертных. Немногие использовали силу, разбив свои цепи (буквально или образно) или одолев своих похитителей в бою. Эти побегі не всегда успешны, и многие подменыши рассказывают о бесчисленных провалившихся попытках, которые они совершили прежде, чем смогли вырваться на свободу. Перспектива быть вновь закованным в цепи и подвергнуться наказанию, которое позабавит их Хозяина, отбивала у многих желание повторить попытку, а, значит, те подменыши, кто

одержал победу в состязании, где призом была дорога домой, часто сильнее, хитрейшие или упорнейшие среди себе подобных.

Другие подменыши говорят, что они не сбежали, а были отпущены. Например, такова легенда о Томасе Правдивом, который заключил временный Договор со своим Хозяином, и был отпущен по окончании срока. Другие выиграли состязания, игру в загадки, прошли испытания или победили на дуэли со своим похитителем (или выступая от лица Хранителя) и потребовали в качестве приза освобождение. Больше всего недоумевают те, чьи Хозяева отпустили их без какой-либо видимой причины. И хотя они, бесспорно, благодарны за свою свободу, их часто гнетет ощущение незавершенного дела, и они абсолютно убеждены, что их дела сейчас, в мире смертных, приносят большую пользу Хозяевам, чем их служба в Фейри.

Во многих случаях, группа подменышей может вырваться на свободу вместе, а не поодиночке. Хотя в будущем они могут расстаться, влекомые памятью к своим родным домам, вместе они способны преодолеть такие препятствия, которые остановили бы их поодиночке. Каждый табор Потерянных, проложивший свой общий путь через Шипы, наглядный пример того, что сила – в единстве. В немногих случаях несколько групп подменышей находят дорогу домой в одно и то же время, их смешанные воспоминания содержат информацию о неудавшемся бунте. За последнее десятилетие все большее число подменышей находит дорогу домой. Некоторые утверждают, что это обостренные эмоциональные вспышки конца тысячелетия, что привлекло этих бродяг домой, и даже то, что некоторые из них появились позже, объясняется искажающей время природой Фейри. Некоторые старые Потерянные отмечают, что подобный массовый исход происходил в течение *fin de siècle* (конца) 19-го столетия, и гадают, не является ли это частью глобального замысла.

Игрок или Пешка

Каждому подменышу, сбежавшему из безумного мира Фей, не дает покоя мысль, которая рано или поздно перерастает в вопрос. Неважно насколько хитрыми, скрытными, сильными или опасными считают себя сбежавшие – одолеть Фею в ее владениях скорее похоже на сказку, чем реальность. Поэтому, независимо от того, как подменыши сбежали от своих хозяев, они почти неизбежно задаются вопросом – на самом ли деле они «одолели» Фею, на самом ли деле она спала, когда подменыш похищал ключ из-под ее подушки, или делала вид, что спит? Действительно ли она случайно не заперла дверь и подменыш

воспользовался этим – или она намеренно оставила дверь открытой? Действительно ли он выиграл состязание, преодолел все испытания или сразил врага, чтобы заслужить свободу – или все это было подстроено? Сразил ли он настоящую Фею или ее симулякр, созданный Хозяином, чтобы создать видимость своей смерти? Был ли побег действительно побегом, или, как и все в Фейри, только выглядел таковым, на самом деле представляя собой нечто иное?

Никто из подменышей, конечно, не может знать наверняка. Для некоторых сама мысль, что их побег не является таковым, настолько невероятна, что возникает далеко не сразу. Но у тех, кто хоть немного знаком со сложной и склонной к манипуляциям природой Истинных Фей, этот вопрос неизбежно возникает, порождая еще один пласт сомнений и страхов в их существовании в мире смертных.

Домой, домой

Возвращение в мир людей для подменышей часто так же неприятно, как и очутиться в Фейри. Насколько сложным будет их возвращение назад, зависит от нескольких факторов, любого из которых бывает достаточно, чтобы свести подмыша с ума от разочарования, страха или смятения. Каждый, естественно, переживает возвращение по-своему, в зависимости от условий своей жизни до похищения, обстоятельств пребывания в Фейри и цены, которую пришлось заплатить за свое спасение. Тем не менее, есть несколько проблем, с которыми большинству, если не всем подмышам приходится столкнуться по возвращении в «реальный» мир.

Чужой в чужой земле

Возможно, самое сложное, с чем подмышы сталкиваются в мире людей – тот факт, что сами они уже не являются людьми. Несмотря на то, что смертные воспринимают их как себе подобных, подмышы пережили такое, что и не снилось «нормальному» человеку, и кажутся, в лучшем случае, немного эксцентричными, поскольку видят другую грань реальности. В худшем же случае, открытое заявление, что ты был похищен сверхъестественными созданиями из другого мира, которые изменили тебя так, что ты перестал быть человеком, может легко привести к заключению в психиатрическую клинику. Даже если подмыш скрывает свое отличие, он знает, что он больше не тот, кем был. Он больше не тот человек, которого его родители, бывшие друзья, люди, с которыми вырос, привыкли видеть. Даже если они примут его возвращение (само по себе нелегкое дело), он

ходит между миром фей и человеческим миром, не принадлежа ни одному из них.

Общество подменышей как минимум отчасти базируется на этом принципе. Для того, чтобы преуспеть как подменыш, каждый должен соблюдать подобие баланса между своей человеческой сущностью и натурой феи. Пренебрежение сущностью человека разрушительно для Ясности подменыша. Он перестает различать, где реальность, а где недовольный ропот и испуганные крики его израненной души. Как результат – иллюзии, галлюцинации, депрессия, навязчивые идеи, фобии и психосоматические расстройства, жадно предвкушающие появление подменыша, пренебрегшего человеческим миром слишком легко. Принимая во внимание опасности, которые поджидают тех, кто полностью погрузился в проблемы фей, логично было бы допустить ошибку, устремившись в другую сторону. Другая крайность, тем не менее, куда более опасна. Хотя подменьям с низкой Ясностью угрожает потеря разума, те, кто полностью отвергают мир фей, подвергают себя опасности появления состояния, аналогичного наркотической ломке, поскольку их сущность феи начинает голодать.

Обличья и Семейки

Фейри оказывает свой эффект на душу подменыша, но изменения имеют не только эзотерический аспект. Природа Феи, присущая Хранителю подменыша, передается ему через заключенные Договоры, искажая тело и дух. Эти изменения разделяют Потерянных по странным склонностям, которые они называют Обличьями. Например, подменыш, чей Хозяин состоял из живых теней, может приобрести Обличье Темныша, также приобретя черты, сходные с тенями. У него может развиться неприязнь к свету, или внешность лишится красок. Если его Хозяин предпочитал обитать под землей, те же предпочтения могут появиться и у подменыша – хочет он этого или нет – в целях адаптации и выживания в среде Фей, с которой он оказался связан. Но, не все подменыши в своих изменениях в точности следуют за своими хозяевами. Для примера возьмем певицу, которую похитил Тролль, желающий, чтобы она развлекала его своим пением. В соответствии с предназначенной ролью, она может приобрести Обличье Блистающей, в то время как статный юноша, похищенный для охраны логова, может сам превратиться в Людоеда.

В Фейри воля Истинных Фей пронизывает все стороны их поведения, также распространяясь и на окружающих. Люди (и подменыши, которыми они становятся), по-видимому, особенно уязвимы перед мощью воли Фей. Проявления этой заразы Фей практически безграничны. Даже будучи одинакового Обличья два подменыша могут

развиваться совершенно по-разному. Такие, еще более ограниченные по сходным характеристикам, виды, называемые Семейками, существуют внутри каждого Обличья. Например, Обличье Элементалей может проявлять основные свойства всех изначальных стихий: камня, воздуха, земли и воды. Или они могут быть очень специфичными, как Пылкие, которые носят живое пламя внутри себя. Схожим образом, Обличье Согбренных может быть как обобщенным образом мудрой женщины, воплощением ведьмы из сказок, так и Анатомом, который овладел странными операциями, Оракулом с талантом видеть Судьбу и будущее или даже Кузнецом, кующим магическое оружие и доспехи, применяя свое внутреннее понимание принципа работы вещей сугубо практично, но тем не менее для сверхъестественной пользы. Каждый из этих китов выглядит абсолютно по-своему, отображая разные физические аспекты, несмотря на принадлежность к одному Обличью.

Внешность подменыша почти никогда не отходит далеко от его первоначального облика настолько, чтобы сделать его совершенно неузнаваемым. Он может вырасти или уменьшиться на несколько дюймов, но вряд ли он приобретет или потеряет фут в росте. Цвет волос и глаз может измениться, черты лица также могут претерпеть незначительные изменения, но облик похищенного человека никогда не может быть переделан полностью. Говорят, что тотальные изменения возможны, но те, кто пережил это, никогда не находят дорогу домой, теряя свою человеческую половину. Изменения происходят на физическом уровне, но не касаются генетики; например, анализ ДНК не сможет вычислить «геном гоблина». К тому же невозможно передать свои волшебные черты потомству – да и у Потерянных не так много способов обзавестись детьми. Открытость влиянию Фейри негативно сказывается на способности зачать и выносить ребенка, в большинстве случаев лишая подменыша такой возможности. Следовательно, Другие вынуждены воровать новых слуг каждый год, вместо того, чтобы увеличивать «поголовье» имеющихся людей.

По возвращению в мир людей подменыши, к своему облегчению, узнают, что их волшебное обличье невидимо для смертных. Подменыши защищены зачарованием, которое висит над всем, что касается фей, скрывает его от глаз смертных. Эта Маска, как они называют ее, может показаться маленьким благом, по сравнению с мириадами других испытаний, с которыми они сталкиваются в мире смертных, но в любом случае, это благо. Не меньше. Их обличья, тем не менее, не исчезли и не спали, когда они покинули Фейри. Другие Потерянные видят подменышей крайне отчетливо, также как Истинные Феи, если они сталкиваются с ними. Точно так же, если вдруг подменыш отправится в Заросли или Аркадию так, как принято, он обнаружит, что каждый, включая людей, видит его волшебный

облик, а не человеческую личину.

Время и связи (узлы, оковы)

Фейри – земля изменчивой реальности. Наука и логика не имеют здесь власти, пока это не в интересах Феи, правящей каким-то участком. Законы природы могут проявляться или не проявляться так, как они это делают в мире людей, в зависимости от того, повторяют ли действие этих законов Договоры, которыми связана эта земля. Время - не исключение. Подменыш может вернуться спустя неделю после пребывания в Фейри и обнаружить, что прошло семь лет. Точно также, подменыш может служить десятилетия, а вернуться через несколько секунд. Это делает невозможным возвращение к прежней жизни. Представьте, каково объяснить родителям, чей сын пропал несколько дней назад, что человек лет 50-ти, стоящий перед ними, - их сын, который говорит, что он провел десятилетия рабства в руках похитителей-нелюдей. Также сложна судьба женщины, которая вернулась, чтобы обнаружить, что ее дети выросли и обзавелись собственными детьми, хотя для нее в Фейри прошла неделя.

Двойники

Хотя временные флуктуации между Фейри и миром людей могут стать почти непреодолимыми препятствиями для тех, кто пытается вернуться к «нормальной» жизни, это ничто по сравнению с другим: вернувшись, они обнаруживают, что, по мнению друзей и семьи, никогда не пропадали. Истинные Феи мастера манипуляций, и многие из них заменяют тех, кого они похитили, симулякром. Эта имитация, называемая двойником, заполняет пустоту, возникшую после исчезновения подменыша, продолжая его жизнь, как будто ничего не произошло. И, учитывая изменения, через которые подменыш прошел в Фейри, довольно высоки шансы, что именно он, а не его двойник, будет выглядеть самозванцем, если он попытается поставить семью перед фактом существования подделки.

Эти волшебные существа в точности похожи на подменышей. Их лица, тела и голоса во всем идентичны всем тем, кого они заменили, и благодаря этому же заклинанию, они знают все о жизни подменыша, будто они и есть сам подменыш. Хотя во всем они похожи на людей, тем не менее, они ими не являются. Будучи убитым, двойник разлагается на то, из чего был создан: обломки и кусочки разнообразного мусора, связанные вместе осколком тени похищенного. Процесс разложения может занять от нескольких недель до нескольких

минут; труп двойника может протянуть достаточно долго, чтобы пройти вскрытие и быть погребенным, или стать бесполезным хламом из деревяшек, струн и костей, плавающих в воде.

Уничтожение двойника может быть важным шагом в восстановлении прошлой жизни подменыша. Забудем истории из области научной фантастики о параллельных мирах и двойниках; убийство того, кто выглядит как ты и по всем признакам является тобой, - дело, на которое не у всех хватает духу. После лет, проведенных в Фейри, многие подменыши находятся в крайней растерянности, когда наблюдают за тем, как создание, которое выглядит как они, действует как они, живет среди их друзей и возлюбленных и содержит их семьи. Некоторые подменыши гадают, не окажут ли они любимым медвежью услугу, уничтожив своих «заместителей». Другие подменыши, особенно с низкой Ясностью, гадают, а являются ли именно они оригиналом, или они – всего лишь бедные обманутые создания фей, которых проклятье наделило чужими воспоминаниями.

Память и Ясность

Человеческий разум видит взаимосвязи во всем. Мы учимся по ним, учим на их примерах, и, когда их нет, мы привносим их, пытаемся понять случайные события, выдумывая закономерности. То, что мы обронили, упадет на землю, время идет вперед; люди, рождаются, стареют, а потом умирают. Это более, чем случайные ожидания. Основа человеческого видения реальности строится вокруг них вплоть до того, что безумие иногда объясняется как ожидание различных последствий из одинаковых ситуаций. Тем не менее, ничто из этих логических построений не может предсказать все па безумного полонеза Фейри. С момента пересечения человеком границы между миром людей и Зарослями, они выходят за рамки физики, философии и даже теоретических построений своего мира. Все предыдущие предположения потенциально ошибочны, и постоянная связь с «реальностью», связанная с широким набором правил, начинает ускользать.

Для подменышей, которые пережили пребывание в Аркадии и вернулись в мир людей, правила изменились не единожды, но дважды. Их время в Фейри вымело прочь уверенность в «реальности» мира и по возвращению они должны учиться уравнивать действительность людей и фей, надеясь не потерять себя в процессе. Это равновесие, известное как Ясность, один из самых важных факторов в жизни подменыша. Слишком много Ясности – и подменышу грозит опасность потери контакта со своей сущностью феи.

Слишком мало – и он рискует сойти с ума и разуверится в реальности происходящего вокруг.

Как легче восстановить воспоминания о реальности, чем самые сильные переживания, испытанные во сне, причудливые переживания, которые подменыш испытал в Фейри, спутываются по возвращении в реальный мир. Эта путаница неизбежна. Человеческая часть подменыша просто не может слишком прочно цепляться за место обитания Фей, в которое он был погружен, не оставляя подменышу выбора кроме как спрашивать себя, сомневаться, или просто не помнить большую часть своего пребывания в Аркадии. Часто это рассматривается как двойственное благо. Хотя это позволяет не мучиться злобой и ужасом, которые являются частью и сутью общения с Истинными Феями, туманные и неполные воспоминания часто заставляют подменыша гадать о том, что же с ним случилось, если он редко способен сопротивляться даже тем воспоминаниям, что у него есть, и какие страхи скрыты в глубине их памяти?

Первый контакт

Одно из наиболее важных событий, которые переживает подменыш после побега из Фейри, это контакт с себе подобными. Хотя многие подменыши были знакомы с другими людьми, похищенными Феями, действительной опыт общения с другими Потерянными начинается только по возвращении в мир людей, ведь в этом мире по-настоящему понять беглеца могут только те, кто сам был в Аркадии. Из духа товарищества многие подменыши объединяются в группы, называемые фригольдами, чтобы защитить себя и других от опасностей жизни феи. Однако, в основном фригольды дают ощущение единения с теми, кто также был вырван из реальности не единожды, а дважды.

Фригольды дают Потерянным чувство обретения того, что, как оказалось по возвращении в мир людей, они утратили: их друзья, семья и любимые уже давно оплакали и прекратили тосковать по тому, кого потеряли, либо двойник целиком заполнил утраты, лишив Потерянного возможности вернуться. Хотя у подменыша может быть шанс занять прежнее место в человеческом социуме, он, все-таки, остается подменышем и никогда уже не сможет в полной мере соответствовать той роли, которую он играл в обществе до похищения. Во фригольде же каждый понимает, через что прошли его товарищи и с чем подменышам приходится сталкиваться каждый день. Фригольд дает такое ощущение единства и такой уровень принятия, который нельзя получить среди людей. На большинство фригольдов влияют Великие Дворы, чьи повторяющиеся интриги составляют другой пласт структуры

политики подменышей. Однако, основная структура фригольда зависит от Двора, но не Дворов. Один Двор не нуждается в других, хотя последователи и влияние каждого из Великих Дворов приводят к тому, что немногие фригольды лишены их влияния.

Фригольды также удовлетворяют и другую потребность, о которой куда реже говорят в открытую, чем о потребности в человеческом общении. Подменыши больше не совсем люди, и хотя они испытали на себе изуверскую жестокость в Фейри, их взгляду открылась совершенно новая область чудесного, чем та, которую можно найти в мире людей. Аркадия – земля грез в такой же степени, как и кошмаров, и даже среди величайших ужасов есть место для чуда и волшебства. Немногие подменыши готовы признать, что есть аспекты Фейри, которые разожгли пламя в их душах привнесли такое чудо в их существование, которое не способно подарить ничто человеческое. Но эта потребность, тоска, которую не могут удовлетворить даже самые яркие человеческие произведения искусства, или самые страстные человеческие любовники. Во фригольде можно безопасно переживать некоторые из этих волшебных чудес, избегая опасности, связанной со странствием по Зарослям, не говоря уж о Фейри. Общение с другими подменными, межличностное или через развитую структуру Дворов или благородных орденов – отражение того, что было в Аркадии, и оно единственное, что может утолить эту жажду волшебного.

Новые начинания или возвращение старого

Просто вернуться к своей прежней жизни – как правило не вариант для Потерянных. Многие трудности препятствуют им просто продолжить свою жизнь с момента похищения. Если подменыш не был заменен двойником, его первая проблема – попытаться объяснить, где он пропал. Попытка рассказать правду только все усложнит. Неизбежно обманчивая и хитрая природа магии фей позаботилась о том, чтобы открытие правды о своем существовании людям лишало подменыша связи с реальностью. Ясность подменыша ускользает прочь с каждой попыткой «открыться», делая его тем менее надежным доказательством своих собственных заявлений, чем более упорно он пытается их демонстрировать. Люди скорее поверят, что их одурачили, или что они объект розыгрыша, нежели поверят, что несколько спецэффектов доказывают существование нового плана реальности. И тем не менее, если подменыш надеется восстановить хоть что-то из своей прошлой жизни, как-то надо объяснить свое отсутствие, которое могло длиться десятилетия. Некоторые подменыши тщательно продумывают истории о своем похищении, рассказывая о том, как годами томились в плену неведомых врагов. И хотя эти истории невозможно

доказать, в них поверят куда охотнее (и с меньшей для подменыша вероятностью оказаться на положении душевнобольного), чем в правду. Эти объяснения, конечно, становятся еще более запутанными, если время в двух мирах шло по-разному. Отсутствие может быть трудно объяснить, но убедить кого-то в том, что ты – это ты, если ты выглядишь на пару десятков лет старше или моложе, практически невозможно.

Также трудно вернуться на свое место, когда оно уже занято. Подменыши, которых заменили двойниками, сталкиваются с особо болезненным испытанием. Прямая попытка отнять свое место у создания, которое жило с твоей семьей годами, редко бывает успешной. Двойник во всех смыслах был членом семьи, в отличие от подменыша, и ничего, кроме его убийства и демонстрации того, что он – лишь конструкт из хлама и тени, не докажет утверждений подменыша. Попытка убить его на глазах у членов семьи, конечно же, может закончиться катастрофой. Те, кто желает попытаться подменить подмену, должны действовать осторожно, как устраняя двойника, так и занимая его место, ту роль, которую двойник знает теперь куда лучше, чем тот, кто играл ее изначально. Даже если двойник погиб во время отсутствия подменыша, проблема остается. Довольно сложно объяснить своей жене, каким образом ты вдруг воскрес, когда она похоронила тебя четыре года назад.

Некоторые подменыши обнаруживают, что восстановить свою прошлую жизнь невозможно. Может быть, члены их семей умерли в их отсутствие, или их время в Фейри сделало их слишком старыми или юными, чтобы оставалась хоть какая-то надежда на воссоздание прежней жизни, или, возможно, есть другие причины, которые удерживают их от этого. Истинные Феи – жестокая раса, склонная к манипуляциям, и многие подменыши по возвращении в мир людей с удивлением обнаруживают, что их обвиняют в жестоких преступлениях, совершенных их Хранителем в их отсутствие. У таких подменшей выбор невелик – только создать для себя новую жизнь. Некоторые остаются вблизи своих родных городов, разрываясь между радостью от возможности присматривать за семьей и горечью от необходимости скрывать себя. Другие не способны выдержать боль такой близости к прежней жизни или подвергают себя слишком большой опасности, оставаясь там и должны начать новую жизнь где-либо еще. В обоих случаях устоявшиеся фригольды нередко обеспечивают поддержку подобным подменшам, желающим начать новую жизнь. Многие не только обладают ресурсами, чтобы сделать необходимые для признания в человеческом обществе документы, но также могут играть роль суррогатной семьи, принимая к себе подменыша и давая ему то чувство семьи, которое он не способен вернуть сам.

Заросли

Шипастый лабиринт, который окружает Фейри, таит множество тайн для Потерянных. Определенные аспекты Зарослей хорошо известны, но, как и в случае с современной технологией, даже те, кто пользуются ей регулярно, далеко не всегда понимают, как она работает, и почти никто не знает точно, почему. Те, кто помнит свое похищение Феями, почти всегда сохраняют воспоминания о той боли, которую они испытывали, когда их тащили через Шипы по пути в обитель их будущего Хозяина. Неважно, насколько гладкой казалась дорога, никто, кроме Истинных Фей, не проходит в Фейри без вреда. И те, кто помнят свое возвращение, припоминают столь же болезненный выход, как будто Шипы не желали выпустить их, не взяв подходящей платы. Из-за этого, если уж нельзя знать точнее, Заросли традиционно считают барьером между миром людей и Фей. Но это, к сожалению, единственный определенный (более-менее) факт о них. Другие аспекты изменчивы, что вполне подходит для места, основная причина существования которого, по-видимому, препятствовать и запутывать.

Заросли могут с одинаковой легкостью стать безупречно разбитой викторианской живой изгородью, или зловонными болотами, где проходы отмечены (или скрыты) ненадежными участками мутной воды. Густые девственные леса, где подлесок цепляется за одежду и плоть путников – такая же часть Зарослей, как и непроходимые джунгли, опутанные ядовитыми кровососущими лианами и хищными растениями. Но возможно еще более непостижимое, чем разнообразие флоры и фауны в Шипах – это изменчивая природа Зарослей. По-видимому, они психоактивны, и этот эффект усиливается в присутствии тех, кто владеет могучим волшебством Фей. Заросли подстраиваются под природу тех, кто обладает высоким Вирдом, создавая холодные ветра и лед вокруг подменышей, связанных с Зимой, и сгущая тени вокруг тех, кто предпочитает оставаться в тени. Как будто бы пограничье Фейри чувствует силу подменышей, которые путешествуют по нему, и отображает в физической форме самые сильные части их волшебной природы.

Некоторые аспекты, тем не менее, всегда остаются собой, несмотря на изменчивость ландшафта. Тропы и дороги пересекают Заросли, некоторые ведут только к другому входу или выходу в мир людей, а некоторые – самые проторенные – уходят вглубь волшебных земель. Хотя человеческий инстинкт твердит, что натоптанная тропа – самая безопасная, в Фейри подобные идиомы редко соответствуют истине. Такие дороги нередко поддерживаются в подобном состоянии волшебством и волей Истинных Фей. Да, они гарантируют быстрое путешествие, но пункт назначения нередко – тот, откуда не возвращаются.

Вход и Выход

Человек почти никогда не может добраться до земли Фей без сверхъестественного вмешательства, прямого или случайного. Границы Зарослей, подобно многим местами из легенд, не только физические, но и мистические, и хотя теоретически возможно из нескольких мест на Земле действительно войти в Заросли, на практике это не всегда так. В определенных местах существует большая вероятность возникновения входа, как и в определенных ситуациях. Врата в Заросли открывались по всему миру и, однажды открытые, они могут «впасть в спячку», но никогда не закрываются навсегда. Люди, при помощи сверхъестественных способов, или благодаря невезению, иногда могут войти через эти порталы в Заросли, но оказавшись среди Шипов, они быстро начинают жалеть о тех действиях, что завели их туда. Покинуть Заросли не особенно сложно, до тех пор пока вы не отошли от входа. Но как только мир людей исчезает из виду, возвращение становится непростым делом. Заросли практически безграничны в своей запутанной протяженности, внутри которой таятся бесчисленные опасности, включая возможность просто заблудиться навсегда.

Для Потерянных их близость с Истинными Феями является благословением и проклятием одновременно. С одной стороны, они обладают куда более надежным доступом в Заросли, чем люди, но с другой – интерес обитателей Фейри к ним куда сильнее. И хотя Потерянный может пройти в Заросли с гораздо большей легкостью, чем человек, оказавшись там, он становится отчетливым маячком Гламура, сигнализирующим о его присутствии тем созданиям, что предпочитают охотиться за фейской плотью, волшебством или эмоциями.

Троды

Хотя каждый вход в мир фей волшебен по своей природе, некоторые сильнее других. Определенные места, называемые тродами, настолько наполнены силой, что не только действуют как вход в Заросли и королевство Фей, что лежит за ним, но и сами выделяют ту субстанцию, что является сутью магии фей. Эта эссенция, называемая Гламуром, может быть собрана теми, кто знает, как это сделать, и использована для усиления себя или подпитки своих сверхъестественных сил. Некоторые места в человеческих легендах, связанные с Фейри, на самом деле могли быть тродами достаточной мощи, чтобы привлечь внимание даже обычных людей, живущих поблизости. Другие троды, хотя и не менее могущественные, остались вне поля зрения людей, тщательно охраняемые, чтобы защитить их от тех, кто

может намеренно или случайно осквернить или ослабить их.

Троды, хотя и обеспечивают жизненно важное преимущество для тех, кто способен собирать Гламур, опасны в силу своей природы. Подменыши – не единственные создания, которые используют Гламур, и вероятность того, что Истинную Фею привлечет один из них, довольно высока, особенно если им активно пользуются, и этого достаточно, чтобы за тродами следили те, кто желает избегать внимания Фей.

Пустоши

Как и троды, Пустоши, существующие в Зарослях, заслужили двоякую репутацию. Эти свободные места могут выглядеть как все, что угодно – от мелких звериных нор до широких просек, застроенных резными домиками, но, как и другие аспекты Фейри, Поляны редко являются тем, чем выглядят. Подменыши могут вырезать эти участки Зарослей, обустроив их под нужды своего Обличья и использовать их как убежище, защищенное древними клятвами гостеприимства. Здесь, находясь в месте, подчиненном его воле и тем клятвам и соглашениям, которые он наложил на эту землю, подменыш может уйти от мира людей и погрузиться в чудеса волшебных возможностей в сравнительной безопасности. Предприимчивые личности могут даже попытаться культивировать растения, которые обычно растут только в диких Зарослях – гоблинские плоды, которые могут исцелять или давать другие преимущества, полумразумных слуг, исполняющих их желания и потребности, или ожившие сокровища, с которыми человечество знакомо только по сказкам. Но несмотря на очевидные преимущества подобных мест, они таят свою опасность. Время, проведенное в Зарослях, особенно в сравнительной безопасности, может стать крайне притягательным для фейской части души подменыша, и некоторые обнаруживают, что они не желают покидать свои тайные убежища ради суровых реалий человеческого мира. Но длительное время пребывания в Зарослях, как и любой продолжительный контакт с материей фей, разрушает Ясность подменыша, приводя к тому, что он становится все менее способным отличить правду от вымысла.

Жизнь подменыша

С первого же мгновения, когда Потерянные проходят через Заросли в мир людей, они становятся аутсайдерами. Они изменились, а мир смертных продолжал жить своей жизнью, нередко даже не заметив их отсутствия. Несмотря на ту опасность, что кто-то такой же как они может предать их, отдав Феям, и паранойю, которая была усилена их заключением,

большинство подменышей ищут себе подобных – и просто, из стремления к компании тех, кто понимает уникальность их состояния, и потому что совет и помощь подменышей, дольше проживших в мире людей, может оказаться бесценной.

Хотя это не закономерность, многие подменыши бегут вместе, и выходят из Зарослей небольшими группами. Хотя воспоминания о землях Фей крайне обрывочны, члены таких групп часто помнят, как помогали друг другу бежать или вместе искали дорогу через Заросли. Подобные переживания порой создают сильные узы между беглецами, и последние часто остаются вместе даже после того, как научатся приспосабливаться к жизни в мире людей. Этот общий побег лежит в основе многих таборов подменышей. Тем не менее, когда Потерянные возвращаются в мир людей, они обычно вынуждены искать кого-либо помимо их собственного табора.

Многие подменыши охотно принимают, а иногда отчаянно нуждаются в знаниях о жизни в мире, который может быть на десятилетия старше, чем они помнят. Также в большинстве случаев документы, удостоверяющие личность подменыша, либо находятся в руках их двойников или сами подменыши считаются умершими, возможно, уже много лет. Большинству подменышей требуется помощь в приобретении или восстановлении таких документов, как правило, подделки паспорта или другого подобного удостоверения личности. Хуже всего Потерянным мальчикам и девочкам, которые покинули мир людей детьми или подростками и выросли в Фейри. Немногие способны взаимодействовать с миром как подростки или молодежь. Точно так же, подменыши, которые отсутствовали 20 или более лет, встречаются с миром, измененном появлением компьютеров и испытывают трудности в обучении практически любой работе или даже использованием общественной библиотекой. Даже те удачливые подменыши, которые были похищены взрослыми и отсутствовали лишь несколько лет, отстают от мировых событий и жизни своих семей, и могут задавать странные вопросы по поводу Всемирного Торгового Центра, когда вновь видят панораму Нью-Йорка.

Стать частью общества подменышей обычно просто. Некоторые пути через Заросли более проторены, чем другие, большинство подменышей появляется в таких местах, что обеспечивает их высокую численность. Поскольку они могут видеть волшебное обличье друг друга, одному подменышу так же легко обнаружить другого, как заметить, что у одного из пассажиров метро есть ветвистые олени рога, или он выше двух метров ростом, с малиновой кожей и огрдомным рогом посреди лба. Недавно сбежавшие Потерянные могут спастись бегством или атаковать во время этих первых встреч, опасаясь, что встретились с одним из Хранителей. Другие Потерянные просят прощения за побег и умоляют не наказывать их.

Конечно, момент встречи влияет на обе стороны. Другому подменышу является образ юноши с волосами из призрачного пламени или женщины с длинными серебряными когтями и черной как ночь кожей. Более опытные подменыши сталкиваются с нелегкой задачей иметь дело с кем-то, кто, возможно, не осознает реалий жизни среди людей, будучи волшебным созданием. Неважно, чем она может закончиться, первая встреча с себе подобным как правило пугающа и удивительна для тех подменышей, кто сбежал от Джентри в одиночку и гадал, то ли он сошел с ума, то ли он единственный сбежавший из Аркадии. Переживание подобной встречи часто столь же сильно для группы подменышей, что сбежали вместе и пытаются найти свой путь в мире, что перестал быть уютным домом, который они покинули годы назад.

История и модернизация

Подменыши живут несколько дольше простых людей. Те, кто был похищен два десятка или шесть десятков лет назад, все еще могут сбежать в мир людей, и вернуться немногим старше, чем были до похищения. В результате, общество подменышей значительно более консервативно, чем человеческое, отчасти потому, что многие подменыши родились пятьдесят или более лет назад. Также, природа Фейри мало менялась в течение тысячелетий, и факт, что все Потерянные провели годы или десятилетия там, наделяет их еще более сильным и нередко нежеланным стремлением к постоянству. Некоторые подменыши испытывают гордость, занимая должности или практикуя традиции, которые, как они говорят, восходят к Томасу Правдивому из Эркельдона, или Урасима Таро, легендарным фигурам, которые считаются одними из Потерянных.

Современная эпоха, и особенно интернет предоставила новые осторожные способы развития общества подменышей. До поздних 80-х большинство подменышей, живущие в одном мегаполисе или городе, полагались на несколько проверенных трюков, позволяющих найти друг друга, особенно те, кто знали местонахождение тродов, по которым могли явиться беглецы. В этот период информация о подменышах из других городов или государств в основном базировалась на рассказах странствующих подменышей, которым случалось лгать, преувеличивать или просто забывать важные детали. По этой причине отдельные фригольды были в основном предоставлены сами себе. Дворы часто были хранителями традиций, и самое стабильное общение происходило между членами одного Двора.

Правила и устройство фригольдов имеют много общего, но часто обладают и значительными различиями, особенно в степени подчинения и преданности, которые

ожидаются от членов фригольда по отношению к своим лидерам. В некоторых местах от подменыша ожидается принесение клятвы абсолютной верности сюзеренам и преподнесение им даров и оказание бесплатных услуг, но другие фригольды куда демократичнее. Многие Потерянные смиряются с жизнью в деспотичном или плохо управляемом фригольде, поскольку другие варианты – жить без поддержки других подменышей, или отправиться в новый неизвестный город и связаться там с местным фригольдом (если он вообще есть в том городе) и надеяться, что условия там будут лучше, - предполагают риск пересечения с приватирями, лоялистами или другими угрозами. Некоторые Потерянные идут на риск, уповая на удачу. Большинство – нет.

Все возрастающая возможность связи с другими Потерянными через интернет до некоторой степени облегчила возможность общения и перемещения. Некоторые подменыши освоили сложности этого нового способа связи, хотя, учитывая безвременную природу Аркадии, их число не столь велико, как среди людей. Только небольшое число подменышей постоянно посещает сеть, и они весьма осторожны, выдавая информацию о себе. Тем не менее, связь понемногу налаживается, и освоившие интернет подменыши просматривают новости, блоги и сайты, посвященные похищению пришельцами, исчезновению людей и подобным необъяснимым тайнам, в попытках узнать больше о себе и Фейри.

Чуть менее десятилетия назад дюжина Потерянных в разных городах по всему миру начала осторожно общаться между собой при помощи советов, предположений или просто смутных описаний Аркадии, замаскировав это под видом фантастических рассказов. И хотя некоторые подменыши, сам того не ведая, наткнулись на приватиров, лоялистов или зачарованных Феями людей, другие впервые смогли обмениваться информацией с сородичами, находящимися далеко от них. К концу 1990-х это была немногочисленная сеть из нескольких дюжин подменышей по всему миру, которые сумели наладить связь друг с другом. Эти редкие контакты в сети позволили некоторым из этих подменышей путешествовать в другие города или даже страны, имея представление о том, как связаться с местным фригольдом. И хотя это все еще загадочное и опасное путешествие, те, кто желают странствовать, теперь знают немного больше про жизнь подменышей в других частях мира, чем это было несколько десятилетий назад.

Многие из подменышей, использующих интернет, боятся, что прислужники Фей найдут их, если они оставят слишком много подсказок о себе и своих действиях где-либо кроме закрытых он-лайн форумов... а хитрый приватир может проникнуть и туда. В

результате, многие пользователи среди Потерянных большую часть времени занимаются поиском тех недавно вернувшихся подменышей, которые не осознают опасности просьбы о помощи, размещенной в сети. Первые контакты такого рода все еще крайне редки. Только подменыши, которые ранее имели опыт он-лайн общения в поздних 90-х и далее, способны легко разобраться в современном интернете вскоре после возвращения. Но их число будет только расти, и все более важным станет отслеживать эти призывы о помощи. В конце концов, число врагов все увеличивается и многие из них найдут путь в сеть.

Безопасность

Одна из черт, которую разделяют практически все подменыши – то, что им очень трудно почувствовать себя в безопасности. Будучи похищенными без предупреждения и поработанными непостижимыми существами, подсознательно все подменыши боятся, что однажды что-то еще внезапно превратит его мир в кошмар наяву. Подменыши боятся, что их вновь похитят Феи, или они станут жертвой какого-то другого неведомого ужаса, и этот страх является основной проблемой в жизни многих из них.

Этот страх наиболее силен у тех, кто недавно вернулся из Фейри, и часто постепенно исчезает у тех, кто ухитряется обустроить сравнительно стабильную жизнь в мире людей. Но даже тогда большинство Потерянных так никогда и не избавляется от панических атак, склонности к сильным испугам или периодическому возвращению ужасных ночных кошмаров. В результате, такие расстройства как Подозрительность и Паранойя – самые распространенные реакции на серьезную ментальную травму. Даже у тех подменышей, кто сохранил свой рассудок, страх и потеря чувства безопасности являются основой структуры общества подменышей.

Их стремление к безопасности и желание избежать ситуаций, которые могут привести к похищению, приводят к тому, что некоторые из них пытаются узнать как можно больше о Феях и других потенциальных смертельных опасностях, существующих в Мире Тьмы. Большинство подменышей ограничивают свои интересы только Феями и пытаются узнать все, что возможно, как из легенд и мифов, так и из опасных странствий в Заросли. Самые целеустремленные иногда заходят столь далеко, что действуют под прикрытием среди лоялистов и случается даже приватиров, пытаясь вызнать тайны этих групп и их хозяев. Парадоксально, но страх и желание безопасности заводят особенно одержимых подменышей в исключительно опасные ситуации в попытках в полной мере изучить своего врага.

Другие предполагают, что могут существовать иные сверхъестественные угрозы,

поджидающие подменышей и людей, пользуясь их неведением. В результате некоторые пытаются узнать все, что могут про все или многие опасности и тайны Мира Тьмы. Некоторые становятся компетентными оккультистами, изучающими легенды и мистические традиции многих стран и эпох, другие становятся одержимыми, но часто удивительно хорошо информированными сторонниками теории заговора, которые находят свидетельство сверхъестественного вмешательства во всех событиях, включая те редкие, где оно действительно присутствует.

Их природная подозрительность и стремление к безопасности – основная причина того, что подменыши остаются столь загадочны для остальных обитателей Мира Тьмы. Подменыши-оккультисты осознают опасность того, что вампиры, маги и оборотни могут обладать тайной связью или даже союзом с Феями. По этой причине Потерянные склонны открывать себя магу или вампиру не более, чем простому смертному. Неважно, насколько другие сверхъестественные создания интересны для Потерянных, они испытывают трудности с доверием даже к себе подобным, а доверять чужакам куда сложнее, особенно если они столь таинственны как другие сверхъестественные обитатели Мира Тьмы.

Немногие отказываются от преимуществ высокой Ясности. Тем не менее, подменыши, которые крайне сосредоточены на изучении Джентри или других сверхъестественных созданий, могут вступать в конфликт с теми, кто пытается сохранить свое восприятие, насколько возможно избегая волшебных контактов. Подменыши объявляют таковых «добровольными слепцами», так как они предпочли игнорировать многие ужасные и постоянно грозящие опасности, окружающие их. Во многих фригольдах есть один или больше подменышей, которые занимаются изучением сверхъестественных или связанных с Феями областей. Хотя ясность их мысли сомнительна, информация, которой они обладают, может оказаться крайне важной. Помимо того, что желание безопасности заставляет некоторых Потерянных приобретать серьезные интересы, а иногда даже одержимость в отношении сверхъестественных угроз и странности, она также ответственна за три основных цели жизни подменыша: доверие, гостеприимство и секретность.

Доверие

Одним из качеств, которым подменышу очень тяжело учиться заново, является доверие. Хотя Феи и связаны своим словом, они мастера в том, чтобы скрупулезно следовать букве соглашения, обладая при этом огромным опытом лжи и обмана. Прожив год или более в качестве рабов подобных созданий, подменыши действительно испытывают трудности в

плане доверия другим. Их нежелание доверять становится еще более проблематичным в силу особенностей их существования в мире людей. Чтобы подменыша не посчитали сумасшедшим или не отыскиали Феи, он должен постоянно лгать о себе и том, что пережил. Очень немногие находят людей, которым могут доверять. Как результат, доверие другим подменьям или заключение взаимовыгодного соглашения дружбы, или создание союза есть серьезный шаг, который подменыши не предпринимают с легкостью.

Тем не менее, подобно многим пережившим разные формы душевной или физической травмы, если уж подменыши решили довериться, то нередко делают это без оглядки и с навязчивостью, которая часто пугает. Эта противоречивость между эмоциональной отстраненностью и абсолютным доверием нередко беспокоит тех, с кем общается подменыш и люди правильно истолковывают такое поведение как явный признак серьезных эмоциональных проблем и жестокого обращения в прошлом.

Каким бы сложным это ни было, умение оставить в стороне свои страхи и сомнения и без оглядки довериться кому-либо необходимо для выживания подменышей. Обособленные подменыши, у которых нет ни кого, кому они могли бы доверять, все более замыкаются в себе. Некоторые теряют себя в безумии или насилии. Другие становятся настолько неосторожными, что это приводит их либо к смерти, либо в руки своих прежних хозяев.

Из-за сложностей с доверием, которые испытывают большинство Потерянных, соглашения составляют фундамент общества подменышей. Заключение соглашения о взаимной дружбе и верности с членами своего табора – один из краеугольных камней их общества, а базовое соглашение союза с фригольдом образует основу для отношений с ним. Внутри этой системы соглашений подменыш может чувствовать себя в сравнительной безопасности и власть этих соглашений дает Потерянным возможность более полно доверять своим союзникам и партнерам.

Со временем большинство подменышей приучается доверять в большей мере. Постепенно в поддержании и сохранении доверия большее значение, чем взаимные соглашения, начинает приобретать продолжительность времени, которое подменыш провел в своем таборе и то, насколько хорошо он знает его членов. Но привычка использовать соглашения для усиления доверия глубоко укоренилась в обществе подменышей и она позволяет Потерянным заключать сделки и союзы с теми членами фригольда, кто так и не научился полностью доверять другим без этих волшебных гарантий.

Поскольку подменыши могут поддерживать ограниченное число соглашений одновременно, каждому подменышу случается заключать сделки, которые не скреплены

соглашениями. Подобные сделки и обещания очень тревожат подменышей и в числе их городских легенд и слухов достаточно историй о нескрепленных соглашениями договорах, приведших к предательству или катастрофе. Чтобы облегчить это напряжение некоторые подменыши тщательно следят за тем, как другая сторона соблюдает свою часть сделки. Другие старательно убеждают себя в благонадежности другой стороны, даже перед лицом доказательств обратного. Некоторые справляются с этой тревогой, сами нарушая такие соглашения при первом намеке на предательство другой стороны, чтобы получить преимущество. Объяснение этому таково, что, если уж сделка может быть нарушена, то лучше нарушить ее первым и тем самым одержать победу, а не потерпеть поражение. Немногие Потерянные ищут нескрепленные соглашениями сделки с людьми или другими феями, заведомо планируя их нарушить – такое поведение дает то им ощущение власти и контроля, в котором они отчаянно нуждаются.

Знать как можно больше о том, с кем ты заключаешь сделку, до сих пор остается самым методом заключения надежных соглашений, не скрепленных договором. Так как общины подменышей сравнительно малы и замкнуты, почти каждый подменыш хорошо известен своим соседям. По этой причине репутация становится жизненно важной. Клятвопреступников не терпят. Те, кто известен тем, что ходит по грани нарушения клятвы, или изворачивает любую нескрепленную сделку к собственной выгоде, вскоре замечает, что никто не желает иметь с ними дел без заключения соглашений.

Одно нечасто применяемое, но хорошо известное наказание – заставить кого-то заключить соглашение, если он не хочет, чтобы его выкинули из фригольда. Хотя такое действие и считается крайней мерой, оно широко приемлемо как лучшее решение для подменышей, известных своим бесчестьем или с которыми трудно иметь дело. Такие навязанные соглашения позволяют другим членам фригольда доверять подменышу, который был бы недостоин доверия в любом другом случае.

Гостеприимство

Одной из основных причин, по которой большинство подменышей поддерживают местный фригольд или Двор, или хотя бы готовы сотрудничать с ними, является обещание безопасного места, где они могут общаться с другими подменными. Зажатые между проблемами с доверием и фактом невозможности щедро заключать соглашения, нуждающиеся в общении с себе подобными, рано или поздно должны пойти на этот риск. Чтобы свести к минимуму риск и страх, сопутствующие взаимодействию одних подменышей

с другими, и фригольды, и Дворы навязывают строгие законы гостеприимства в местах встреч подменышей. Когда подменыши приходят в такое место, они могут рассчитывать на безопасность, потому что лидеры вынуждают соблюдать вежливость. Дуэли приемлемы, но использование Договоров или применение насилия к другому подменышу без предварительного согласия или крайней провокации – определено нет. Соответственно, Потерянный может быть уверен, что он в полной безопасности от скрытых атак, похищения или других внушающих страх событий, которые тревожат его душу.

Поддерживая такую политику фригольдов и Дворов, некоторые подменыши также вводят подобные правила гостеприимства в своих домах и публичных местах. Почти в каждом городе место, в котором действуют законы гостеприимства, отмечено каким-либо знаком или символом. В некоторых местах этот знак выполнен в виде небольшого граффити, как правило необычного цвета, например, изумрудно-зеленого или пурпурного. В Глендейл, штат Калифорния, подобный знак – нарисованная синей краской стилизованная кошачья голова с волнистыми серыми линиями по обе стороны. В более цивилизованных местах знаком может быть все, что угодно – от маленькой, сделанной вручную глазированной таблички со стилизованным изображением домика до расположенных в определенной последовательности трех оконных стикеров с рекламой разных услуг и объявлений. В Уолтем, штат Массачусетс, символом гостеприимства служит пара наклеек двух охранных предприятий, расположенных рядом, со стикером местной музыкальной группы, расположенной между и над ними, которые вместе образуют треугольник.

Сами правила гостеприимства сравнительно просты и крайне распространены. В заведениях, отмеченных как находящиеся под действием закона гостеприимства, подменыш должен чтить все свои обещания и воздерживаться от неспровоцированных атак, включая атаки с применением Договоров и физического насилия. К тому же, подменыш, который не нарушал законов гостеприимства, находясь в беде, может потребовать убежища в таком месте минимум на один день. По истечении этого срока его могут попросить уйти, но пока он не истек, подменыш может не опасаться изгнания и причинения ему вреда.

От подменышей, которые отмечают место как находящееся под законом гостеприимства, ожидается указание своей личности рядом с отметкой. Распространение правил гостеприимства на это место подразумевает, что подменыши, сделавшие это, принесли клятву защищать эти правила при помощи силы и возможно ценой собственных жизней. В некоторых общинах подменыши просто оглашают вслух свою поддержку гостеприимства всему фригольду. Но в большинстве они добавляют свою подпись рядом с

меткой гостеприимства. Эти «подписи» могут включать маленькие личные граффити, таинственно выглядящие личные печати, нарисованные волшебным маркером, а случается даже небольшие фотографии, приложенные к окну рядом со знаком.

Такое заявление требует отваги и готовности посвятить себя этому делу и почти никогда не совершается необдуманно. Тем не менее, защита таких мест в интересах почти всех Потерянных. Поэтому когда местная госпожа гостеприимства вынуждена выйти вперед и защитить кого-либо на своей территории, большинство подменышей, в данный момент принимающие ее гостеприимство, встают бок о бок с ней против любого, кто будет угрожать миру и безопасности этого места.

Некоторые особо отважные и могучие подменыши (или те, кто хочет таковыми выглядеть) объявляют свои дома защищенными правилами гостеприимства. Большинство не желает так поступать, дабы оставить за собой право превентивного действия против тех, кто может представлять потенциальную угрозу. Наиболее распространенные и защищенные места – это бары, рестораны, пабы, частные офисы, общественные места, отели, или, для богатых, отдельные гостевые домики рядом со своими. В этих местах могут появляться подменыши со всего города и в зависимости от точных правил либо войти либо спросить разрешения войти. Оказавшись внутри, они встречаются с другими подменышами, ведут дела или обмениваются информацией и слухами, наслаждаясь сознанием того, что их самые параноидальные страхи и тревоги вряд ли воплотятся тут.

Секретность

Для подменышей существование в мире людей подразумевает сохранение тайн. Открытие людям своей истинной природы может привести к безумию, неверию со стороны людей и, возможно, приведет к возникновению определенных обязательств. Редкие люди готовы поверить в истории о долгом пребывании в волшебном мире по причине похищения волшебными существами. Неспособные узреть волшебное обличье или принять жестокую правду, смертные чувствуют себя комфортно рядом с подменышем только тогда когда он отвечает на их вопросы, прибегая к искусной лжи.

Хотя некоторые отчаявшиеся и закаленные Потерянные мало заботятся о безумии и смущении, которое может вызывать открытие их природы, все они знают об опасностях для себя и других, к которым приводят подобные откровения. Попытки раскрыть реальность своего существования (правду о своем существовании) вызывают естественную реакцию недоверия почти у каждого человека, особенно у членов семьи, которые провели годы либо в

компании двойника подменыша, либо оплакивая его гибель. Заявление, что двойник – это чудовищное создание, вознаграждается не симпатией, но еще большим количеством недоверия.

Люди боятся или игнорируют то, чего не могут понять. Любая реакция может быть опасна, особенно если люди в открытую говорят о странных историях, к которым причастен их родственник или просто странник – приватеры и лоялисты с готовностью прислушиваются к подобным историям и прилагают все усилия, чтобы отследить их источник. Подменыши, чьи смертные семьи придерживаются крайне радикальных религиозных взглядов, иногда подвергаются болезненным и даже опасным попыткам экзорцизма, так как их семья пытается изгнать из них «демонов». Попытка объяснить наличие своего двойника может закончиться особо нехорошо и повлечь за собой лишения свободы, обвинения в покушении на убийство и подобные проблемы.

Немногие подменыши сомневаются в необходимости скрытности, особенно те, чьи обличья могут считаться красивыми или притягательными. Но, поскольку люди не могут видеть их облик, в лучшем случае подменыши выглядят необычайно влиятельными людьми со странными или тревожащими заблуждениями о своем прошлом. И хотя они не бешеные звери или, к примеру, живые мертвецы, подменыши в любом случае странные и в чем-то нечеловеческие создания. Те немногие, кто сумел убедить незачарованных людей, что они не просто психи, в награду получили типичный человеческий страх перед необъяснимым и неизвестным.

Попытка рассказать другим об угрозе Фей в поисках помощи, изначально бесполезна. Печальная правда заключается в том, что незачарованные люди не могут помочь подменьям в борьбе против Других, потому что смертные не могут видеть Заросли или любые другие проявления фейского волшебства. Большинство людей также не воспринимают подменышей как что-либо иное кроме как заблуждающихся или глупых личностей, заявляющих, что они странные «дивные» существа. Диапазон ответных реакций на заявление подменыша варьируется от глумливых насмешек и обвинений в безумии до возможного помещения в соответствующее учреждение или даже насилия.

Но основной причиной для скрытности является постоянный страх того, что открытие себя или даже недостаточная осторожность в поддержании секретности своего существования может закончиться тем, что тебя найдут и вновь похитят Феи. Повторные похищения редки среди подменышей, но, тем не менее, никто из вторично похищенных не возвращался. Большинство Потерянных осознают, что Джентри не тратят все свое время,

выискивая подменышей в мире людей; многие верят, что подвергаются опасности только во время путешествия по Зарослям или в момент столкновения с приватирами. Тем не менее, зудящий страх того, что однажды они уснут и проснутся среди Фей или что их схватят во время перехода пустынной улицы, небеспочвенен. Такая возможность существует.

Некоторые подменыши становятся подозрительными настолько, что постоянно меняют свои маршруты, чтобы не позволить никому и ничему заманить их в ловушку. Некоторые из них не позволяют даже близким соратниками знать место своего обитания. Большинство не обладает такой тягой к скрытности, но испытывают легкое напряжение, когда кто-то спрашивает, где они живут или когда незнакомец стучится к ним в дверь. Самый очевидный результат подобной скрытности – Потерянные обычно делают все возможное, чтобы выглядеть обычно и незаметно.

Даже недавно сбежавшие подменыши обычно осознают, что люди не могут видеть их истинное обличье и большинство других странностей. Но многие боятся, что их эксцентричность станет поводом для слухов, которые достигнут ушей Фей – либо через приватиров, либо через сны смертных, и поэтому делают все возможное, чтобы не совершать поступков, которые могут охарактеризовать их как подменышей. К сожалению, даже те Потерянные, что провели много десятилетий в Фейри, не понимают, как мыслят Феи или на что они будут ориентироваться при поиске. Поэтому ни один подменыш не знает, что, помимо открытых заявлений о своей природе или прошлом, может стать подсказкой для Феи.

За прошедшие несколько десятилетий, некоторые подменыши получили радушный прием среди маленьких группок радужных людей, интересующихся похищениями пришельцами и тому подобным. Увы, многие из этих людей нестабильны и членство в подобных хрупких сообществах делает подменыша мишенью для насмешек и подозрений в сумасшествии со стороны тех, кто не «в теме». В любом случае, некоторые подменыши ценят возможность открыто говорить о своих переживаниях с людьми. Но, опять-таки, даже среди подобных групп истории подменышей, которых похитили «зеленые человечки», держали в плену годами, и которые сумели сбежать, лишь получив постоянные изменения, могут закончиться требованием продемонстрировать «летающую тарелку», на которой они сбежали, или ответить на вопросы о природе технологии пришельцев. К тому же, только те подменыши, кто забрел в Заросли самостоятельно, и тем самым не заполучив двойника, могут быть легко приняты в подобные сообщества. Пропавшие при загадочных обстоятельствах и вновь загадочно объявившиеся годы спустя, получают большой кредит доверия среди людей, интересующихся загадочным и таинственным. Но, истории о

волшебном двойнике, которого надо жестоко убить, заставляют чувствовать себя неуютно даже самых эксцентричных и терпимых людей.

Подменыши, которые убили и заменили своих двойников, иногда находят прием в таких группах, утверждая, что их разум и душа были захвачены пришельцами и замещены каким-то видом созданного чужеродным разумом «дубля». Многие подменыши, которые входят в такие группы предполагаемых жертв похищения НЛО или в подобные маргинальные сообщества, вскоре осознают, что успешность принятия их другими, в большей степени зависит от умения изменять свою историю так, чтобы она соответствовала убеждениям этого сообщества. Процесс несильно отличается от получения такой же степени принятия от социального мейнстрима. В любом случае, Потерянный должен врать всем, кроме себе подобных и самых доверенных зачарованных смертных. Это сложная задача, но некоторые находят ее все более легкой со временем... по правде говоря, почти инстинктивной.

Территориальность

Троды, необходимые подменьям для возвращения в мир людей, далеко не вездесущи. В определенных городах врата в Мир Тьмы куда более распространены и легкодоступны. В результате подменыши естественным образом стягиваются в подобные места. Одни города насчитывают сравнительно большее число подменьях, а в других их может не быть вообще. Разумеется, не все Потерянные остаются там, где они впервые вышли из Зарослей, но большинство из тех, у кого нет серьезной причины жить где-то еще, не уходят из таких перенаселенных подменьями мест, потому что, как правило, в них расположены крупные фригольды.

Потерянные обычно возвращаются в мир людей вблизи от родных мест, ведомые своими воспоминаниями. Но иногда их близкие переезжают. Большинство подменьях, которые отправляются странствовать, делают это, стремясь воссоединиться со своими друзьями и семьями. Поскольку подменыши были насильно разлучены с этими людьми, многие стремятся находиться поблизости от тех, кого любят, даже если им остается всего лишь роль стороннего наблюдателя. К тому же, хотя последствия травмы, вызванной похищением и побегом, проявляются по-разному, во многих случаях сбежавшие подменыши испытывают повышенную потребность в безопасности и отсутствии неожиданных перемен, и для них путешествие в незнакомое место является серьезным потрясением.

Подсознательно многие подменыши ожидают, что в незнакомых городах и районах за каждым углом их поджидают разнообразные страхи, такие как Феи, приватеры и другие

опасности. Как только подменыши находят сравнительно безопасное место, в большинстве своем они не желают покидать свое обиталище или город. Места, которые подменыши хорошо помнили и к которым их тянуло через Заросли, для большинства имеют очень важное значение, и многие хотели бы постоянно проводить время поблизости от подобных «точек притяжения». Такие места были маяком, однажды уже приведшим их домой, и если случится худшее, они могут указать им дорогу вновь.

Со временем это нежелание путешествовать исчезает тогда, когда подменыши начинают видеть кошмары о похищении не несколько раз в неделю, а только в периоды сильного стресса. Также, некоторые Потерянные находят безопасность и защиту в неуловимости и намеренно ищут работу или образ жизни, который предполагает частые путешествия или жизнь странника. Выбирая профессии от дальнобойщиков до стюардесс авиалиний или коммивояжеров, подменыши рассматривают свою мобильность как лучшую защиту от бывших хозяев.

Хотя некоторые подменыши по природе своей склонны к одиночеству и ищут себе подобных только когда сталкиваются с проблемами, которые не способны разрешить, большинство хотя бы изредка поддерживает связи с Двором или фригольдом. Те из них, кто склонны к путешествиям, при случае служат эмиссарами или посланниками, если в этом есть необходимость. Некоторые Потерянные, особенно те, кто нашел работу, подразумевающую частые путешествия, способны приобрести значительный статус и власть, работая агентами или посредниками. Не служа ни одному Двору или фригольду, но имея связи в нескольких, такие феи имеют друзей или союзников даже среди Дворов или фригольдов, которые конфликтуют между собой. Поскольку большинство подменейшей находят столь желанную безопасность, создавая спокойную жизнь в одной местности, эти странствующие вестники нередко приобретают впечатляющую репутацию отважных и безрассудных.

Фригольды

Хотя подменыши не всегда любят или хотя бы уважают друг друга, большинство осознают связывающие их узы рабства и побега. За исключением нескольких конченных подонков, работающих на Джентри, одна из немногих целей, с которой соглашаются все подменыши – сохранение свободы от Фей. Поэтому подменыши склонны объединяться вместе для взаимной защиты и поддержки, чтобы никто из них не попал вновь в Аркадию или в рабство в мире людей.

Местные общины подменышей называются фригольдами, и это название отражает их стремление к самостоятельности и взаимопомощи. Подменышам, которые недавно сбежали из Фейри, всегда предложат гостеприимство местного фригольда. К этим беглецам относятся как к гостям как минимум месяц или даже дольше, если они страдают от ментальной и физической травмы. После начального периода открытого гостеприимства им предлагают присоединиться к фригольду.

Решение о вступлении во фригольд позже можно пересмотреть, но оно жизненно важно, поскольку членство во фригольде позволяет определить, кому подменыш присягнет на верность и какие контакты он заведет в обществе подменышей. Хотя те фригольды, которые переполнены или переживают смуту, могут неохотно принимать новых членов, вступление в большинство из них – простое действие для подменыша, не подозреваемого в опасном психическом расстройстве, помощи Феям или подобных серьезных вещах. Будущему члену фригольда нужно только принести клятву помощи в защите фригольда и его обитателей от Фей и их союзников и никогда по своей воле не оказывать помощи таким врагам.

Почти все фригольды включают это условие в свои клятвы. Многие фригольды также включают более серьезные условия. Некоторые ожидают, что все присоединившиеся согласны помогать и защищать фригольд и его членов как одно целое против любой внешней угрозы, включая те, что не имеют ничего общего с Феями. Естественно, многие фригольды также включают в клятву условие, лишаящее права на защиту тех подменышей, которые подвергаются преследованиям за нарушение человеческих законов, но есть фригольды, согласные защищать подменыша даже от полиции и суда. Конечно, большинство фригольдов исключают из этого правила тех Потерянных, которые бездумно наносят серьезный вред или подвергают фригольд опасности. И почти все из древнейших и самых традиционных фригольдов требуют от членов подчинения официальным законам фригольда, а самые авторитарные – и подчинения официальным эдиктам и указам лидеров.

Названия фригольдов

У всех фригольдов есть названия и они разнообразны так же, как сами фригольды. Такие имена, как «Братия Уолтема», насчитывают столетия и могут звучать архаично для наших ушей. Другие, подобно тусонской «Ложе Мартинеза» названы по имени основателя. В целом, Потерянные тяготеют к красочным названиям, особенно во фригольдах, где преобладают представители одного обличья. Подобные названия могут включать такие причудливые титулы как «Волчий приют» или «Сборище Элементов», или непонятные, как

«Гнездо». Подменыши избегают давать фригольдам имена, слишком очевидно связанные с мифами, со времен катастрофы, которая в XVII столетии обрушилась на легендарный фригольд Нового Лайонесса.²

Разные фригольды Среднего Запада США используют очень схожее соглашение. Клятва, приносимая во фригольде Чикаго «Собрание Арлин», типична: «Своей свободой и честью я клянусь соблюдать писанные законы этого фригольда и помогать моим собратьям против Джентри». Между тем, недавно пересмотренная древняя клятва Братии Уолтема звучит так: «Перед другими, кто разделил мое заключение и ныне являются моими братьями и сестрами по воле, я клянусь подчиняться законам Братии и указаниям назначенного главы. Также я клянусь защищать свободу моих братьев и сестер и вечно защищать их от Истинных Фей и их прислужников».

Подменыши, желающие получить власть и статус в своем фригольде, или занимать какую-либо должность, обычно должны подкрепить свою базовую клятву членства более серьезными клятвами служения, но именно эта изначальная клятва определяет членство во фригольде. Даже от подменышей, живущих обособленно и одиноко, ожидается сотрудничество с другими членами фригольда, когда Дикая Охота приходит за кем-то из их братьев. Многие фригольды объединены друг с другом соглашениями о взаимопомощи, но каждый подменыш прежде всего верен своему табору и фригольду, которому он принадлежит.

Этот акцент на взаимопомощи и защите породил два стереотипа касательно подменышей, не желающих иметь дело с фригольдом. Некоторые мало общаются с фригольдом и делают все возможное, чтобы уклониться от призыва о помощи, но прибегают во фригольд, когда Дикая Охота и приватиры приходят за ними. И сколько бы раз в прошлом они бы ни отказывались предоставить свою помощь другим подменьям, если они неизвестны как предатели или отверженные, фригольд поможет им, но как правило попросит оставить общину после того, как угроза минует. В противовес им, некоторые одинокие подменыши по какой-либо причине не ищут компании себе подобных, но с ними легко связаться в случае опасности и они быстро приходят на помощь фригольду или его членам. Эти мужественные и одинокие рыцари и ронины считаются странными, но пользуются

2 Лайонесс - легендарная земля, якобы находившаяся между Лендс-Эндром и островами Силли в юго-западной Англии, впоследствии ушедшая под воду; по преданию, на ней был древний и богатый город с многочисленными церквями; там произошёл последний бой между королём Артуром и сэром Мордредом.

немалым уважением.

Структуры власти

Нет двух фригольдов, которые управлялись бы одинаково. В Европе и Северной Америке, где влияние имеют Великие Дворы Сезонов, фригольд, по-видимому, работает лучше всего, когда управляется сменяющимися друг друга королями и королевами сезонов. Летний Король или Королева находятся у власти до наступления официально принятых в данной местности признаков осени, и с этого момента передают власть новому Осеннему Королю или Королеве. Иногда одни и те же четыре подменыша занимают должность по очереди, иногда несколько кандидатов соперничают за правление каждую смену сезонов.

Потерянные склонны предпочитать сложные структуры власти при дворе фригольда. Во многих фригольдах существует много вторичных должностей и почетных титулов, помогающих правителю. В некоторых местах их количество невелико: шериф или лорд-маршал, который ведает вопросами безопасности и исполнением закона, министр или сенешаль, присматривающий за множеством административных нужд фригольда, или, возможно, маленький кабинет советников. В других фригольдах количество должностей, которые может занять подменыш, весьма велико и их число может меняться в каждом сезоне. Когда двором Монреаля правит Весенняя Королева, она назначает нескольких подменышей на должность Совета Граций, вменяя им устраивать празднества, собирать дань в виде произведений искусства и дипломатически сглаживать множество конфликтов и старых распрей во фригольде. Когда она уступает свой трон Летнему Королю, Совет Граций уходит с ней. В свою очередь, Летний Король организует штат Рыцарей-Защитников, Рыцарей-Госпитальеров и Рыцарей-Поборников, чтобы справляться с задачами, возникающими у фригольда, которым правит Лето. Некоторые фригольды находят полезным сохранять несколько должностей, неизменных на протяжении четырех сезонов. Допустим, должность Министра Дверей актуальна круглый год. Другие принимают некоторые постоянные должности, но меняют занимающего их со сменой правителя.

Результат нередко крайне запутан, но удивительно много подменышей прекрасно ориентируются в подобной ситуации. Множество должностей обеспечивают столь желанную мотивацию для Потерянных. Стремясь занять должность министра, стать рыцарем или даже занять трон фригольда – и работая на этой заслуженной им должности – подменыш находит для себя новое место в мире. Даже самые параноидальные Потерянные находят придворные интриги по-своему успокаивающими, поскольку есть нечто честное в борьбе за всем

понятные привилегии. В конце концов, ты не просто знаешь, что твой соперник работает против тебя – ты понимаешь, почему он это делает. Следовательно, интриги и борьба за должности фригольда в основном вызваны тем, что подменыш очень хочет обрести свой дом – и занять в нем свое место.

Терпимость и безумие

Одной из наиболее отличительных черт каждого фригольда является терпимость к эксцентричному и девиантному поведению. Хотя это и болезненная тема, все подменыши знают, что их жизнь была ужасной и странной, несмотря на то, что они не могут вспомнить или описать ее. По этой причине многие странно относятся к другим и окружающему миру. У разнообразных легких психических расстройств среди подменышей – печально высокая статистика, то же относится и к пробелам в навыках общения. Некоторые подменыши провели в заключении у Фей те годы, когда юное человеческое существо учится общаться, а другие за десятилетия рабства забыли большинство способов общения, которыми пользуются люди.

Именно среди числа тех, кто сбежал недавно, есть множество подменышей, которые вздрагивают от чужого прикосновения, даже самого непродолжительного, или имеют привычку долго смотреть в никуда. И хотя многие учатся подавлять такое поведение, когда находятся среди людей, одна из функций фригольда – быть местом, где такое поведение принимается и понимается. Во многих фригольдах порицание странного поведения, которое не является опасным и не причиняет беспокойства, считается показателем грубости и бессердечия.

Некоторые фригольды менее терпимы, и тому есть объяснение. Аргументы таковы: во-первых, подобные практики поощряют проблемных подменышей баюкать свои проблемы, а не решать их. Более опасна склонность под видом терпимости к эмоциональным проблемам позволять неприемлемое и деструктивное поведение. Подменыш, который пытается повредить фригольду, прикрываясь сумасшествием, может быстро узнать, что его собратья в состоянии отличить надуманные психические расстройства от настоящих – и не испытывают никакой симпатии к симулянтам. Хуже всего то, что подменыш, который не в состоянии отличить реальность от иллюзии, служит маяком для прислужников Джентри, отслеживающим сбежавших Потерянных.

В общем, среднестатистический фригольд – это место, где подменыш обладает большей свободой выражения своей странности, и даже место, где страдающие от легких

психических расстройств могут найти куда большее утешение и помощь, чем во внешнем мире. Многие Потерянные еще помнят, что люди столетие назад заключали безумных, как преступников, или когда смертные доктора «лечили» их электрошоком и лоботомией. В наши дни люди во многих странах позволили многим душевнобольным заботиться о себе самостоятельно, а остальные оказывают им помощь, которая иногда бывает эффективной, поэтому современные фригольды готовы постараться, чтобы получить от людей медицинскую помощь для наиболее проблемных своих членов. В наиболее организованных и гуманных фригольдах их лидеры заботятся о том, чтобы наиболее надежные члены получали официальные медицинские удостоверения, позволяющие им самим принимать решения касательно менее здоровых подменышей.

У этой терпимости есть и обратная сторона. В некоторых фригольдах различие между терпимостью и игнорированием безумия стирается, и это приводит к тому, что неуравношенные подменыши совершают самоубийства, бегут в Заросли искать Фей или нападают на членов фригольда, и виной тому невнимательность и равнодушие тех, кто мог предотвратить беду, если бы вмешался вовремя.

Сравнительная малонаселенность фригольдов и тесное взаимодействие внутри каждого из них приводит к тому, что подменыши, желающие к своей выгоде манипулировать другими, нередко знают, как использовать тщательной сфабрикованный слух или убедительную ложь, тем самым вынуждая одного и более подозрительных или психически нестабильных членов фригольда вести себя нужным образом. Одно из самых значительных трений в сообществе подменышей существует между идиллическим и полностью толерантным образом, который создает большинство фригольдов, и тем фактом, что, как и любые маленькие замкнутые общины, фригольды склонны плодить чудовищные слухи, мелочное соперничество и непрекращающуюся вражду. Если добавить к этому причудливую и полную тревог жизни подменыша, предательства и попытки получить преимущество – можно легко представить те страшные вещи, которые могут случиться с любым, кто встанет на пути амбициозного, искусного и аморального подменыша.

В редких случаях лоялист, приватир или просто подменыш, желающий использовать особо терпимый фригольд в своих целях, имитируя серьезное психическое расстройство, использует свободу и терпимость, которые ему предоставляют, для того, чтобы узнать детали жизни членов фригольда и по возможности путь к их домам и сердцам. Шантаж, кража чужой личности или другая форма предательства становятся его платой за доброту. Хотя подобное происходит редко, слухи о таких событиях, случившиеся в далеких или не очень фригольдах,

появляются регулярно.

Но всегда есть надежда. Тот, кто неосмотрительно балансирует на грани безумия, может найти понимание среди себе подобных. В этой компании все видят практически то же, что и он, прекрасные и пугающие лики, сокрытые от взора смертных. Он не галлюцинирует. Он видит то, что на самом деле находится за Маской. Среди себе подобных он имеет шанс на исцеление.

Признание и членство

Когда члены фригольда впервые встречают недавно сбежавшего из Фейри подменыша, большинство просто называют себя, объясняют вновь прибывшему, как связаться с членами фригольда, а потом предоставляют вернувшемуся Потерянному самому сделать первый шаг. Эта первая встреча может оказаться драматичной; особенно если новичку не было известно, что он не единственный вернувшийся назад. Он может даже принять члена фригольда за одного из Джентри.

Опытные подменыши выяснили, что недавно вернувшиеся из Аркадии как правило стремятся к одной из двух целей. Одни чувствуют себя совершенно потерянными в мире людей и ищут себе подобных в поисках помощи, совета или просто компании. Другие не желают иметь ничего общего с такими же подменышами, их обществом и любыми другими напоминаниями о Феях, и хотят как можно скорее вернуться к прежней жизни. К несчастью для них, такие серьезные препятствия, как продолжительное отсутствие их самих и вероятное присутствие их двойников, делают это возвращение сложной, а то и неразрешимой задачей. Большинство тех подменышей, что стремятся к человеческой жизни, предпочитают убедиться в таком положении вещей лично, и только потом идут во фригольд за советом. Суровая необходимость взаимодействовать с другими подменышами нередко испаряет негодование, которое переполняет многих от сознания неизбежности иметь дело с теми, чья внешность и само существование напоминает о полузабытых годах рабства.

Самая простая услуга, которую каждый фригольд предоставляет вновь прибывшим, - объяснение реалий их существования, включая существование их двойников в прошлом или настоящем, специфические опасности, с которыми может столкнуться подменыш и неспособность большинства людей заметить в них что-либо необычное. Большинство фригольдов могут обеспечить новичков жильем на несколько дней и нередко небольшой суммой денег, чтобы помочь вновь начать свой путь в мире. Для получения большего, чем эти минимальные услуги, подменышу необходимо вступить во фригольд.

Более крупные и хорошо организованные фригольды нередко обеспечивают своих членов поддельными документами среднего качества надежности, в некоторых случаях даже с ограниченными полномочиями и трудовым стажем. Другие фригольды содержат подменышей, которые специализируются на сборе информации и детективной работе. Эти подменыши искусны в добывании информации о текущем положении дел в семье и у друзей подменыша и местонахождении и роде занятий его двойника.

И наконец, некоторые фригольды предоставляют иные, «теневые» услуги. Многие подменыши так или иначе приспособляются к наличию двойника или не желают возвращаться к прежней жизни, и у них нет причин убивать своих двойников. Другие подменыши хотят своими руками уничтожить двойника. Но значительное число желающих забрать у симулякра свою жизнь испытывают трудности с тем фактом, что устранение двойника фактически является хладнокровным убийством, или не обладают навыками, позволяющими сделать это не привлекая внимания. По этой причине некоторые крупные фригольды назначают «Джека Кетча»³, кого-то, кто специализируется на быстром устранении двойников. Редкие подменыши желают стать наемными убийцами, пускай даже убийцами двойников. Но те, кто способен на такое, запрашивают высокую цену за свои услуги.

Членство во фригольде предоставляет подменышу доступ к подобным услугам, но пользование значительными преимуществами, например, получение крупных сумм денег или просьба об устранении двойника, накладывает обязательства либо перед фригольдом в целом, либо (куда более часто) перед конкретным его членом. Форма таких долгов варьируется от займов, которые надо выплатить, до более размытых обязательств перед другим членом фригольда. Такие услуги доступны для всех во фригольде, а не только тех, кто сбежал недавно. Таким образом, фригольд служит подменьям сетью социального и финансового страхования, пользуясь которой тяжело раненый подменья может получить гоблинские фрукты, а столкнувшийся с проблемами – взять займ или даже новые документы, и любой может найти союзников для защиты от похищения.

Оплата большинства таких услуг обычно осуществляется ответными услугами. От каждого подменыша ожидается, что он способен оказать или хотя бы помочь в оказании услуги какого-либо рода. Эти услуги могут варьироваться от чего-то простого, вроде бесплатной еды или свободной комнаты, но от каждого подменыша, просящего о чем-то более серьезном, ожидается взамен нечто равнозначное. Эти договоренности являются краеугольным камнем общества подменышей, и те, кто любят придворные интриги

3 По имени известного своей жестокостью палача XVII в.

фригольда, нередко плетут паутину из услуг, обещаний или клятв верности. Основная и главная услуга, предлагаемая фригольдом, - помощь против угрозы со стороны Фей и их союзников. От жертв атак приватиров или Фей ожидается ответная услуга оказавшим помощь обитателям фригольда. Но от всех членов фригольда ожидается помощь, когда Феи угрожают кому-то из них или одному из близких ему смертных.

К сожалению, Феи и их прислужники хорошо осведомлены об этих соглашениях взаимопомощи и часто пытаются изолировать члена фригольда от других подменышей, перед тем как прийти за ним и его семьей. Случается, что приватеры или Феи подстраивают все так, будто бы подменыш или даже целый табор отлынивают от своих обязанностей перед фригольдом, а возможно даже предают его, лишая таких несчастных помощи до тех пор, пока ситуация не прояснится.

Другие нападающие используют куда более простые решения, являясь за подменным когда фригольд занят более серьезной проблемой, (возможно, самими агрессорами и подстроенной) или атакуют когда подменыш один или помощь далеко. К сожалению, слишком часто все, что остается делать членам фригольда – это помогать выжившим или пытаться отбить похищенных у Фей.

Мнение фригольдов в отношении приемлемости денег как способа оплаты услуг сильно варьируется. Традиционно, ожидается, что подменыш отвечает на услугу услугой подобного характера, и самые старые подменыши, которые помнят сравнительно уединенные и независимые деньки позднего 19-го и начала 20-го столетий, считают денежную оплату чего-либо, кроме займов и других чисто финансовых вопросов, полностью противоречащей духу общества подменышей. Но некоторые менее традиционные фригольды столь же полагаются на деньги, как и человеческое общество. Существуют фригольды, которые устанавливают фиксированные расценки на изготовление фальшивых документов, поиск, долговременное убежище в доме другого подменного и даже убийство двойника. Большинство фригольдов и подменышей находятся где-то между этими крайностями и принимают оплату как деньгами, так и услугами.

Помимо таких очевидных преимуществ как возможность действовать сообща и взаимопомощь, убедить вновь прибывшего подменного вступить в местный фригольд считается хорошей идеей еще и потому, что позволяет другим Потерянным лучше следить за его действиями и, если необходимо, ограничивать его поведение. Как только подменыш привыкнет к преимуществам жизни во фригольде, угроза лишения его этих преимуществ может использоваться для контроля над его поведением.

Для общества подменышей проблема наказания нарушающего правила представляет определенную сложность. Приватеры и прочие, кто представляет угрозу для Потерянных в целом, - худшие из врагов. Их убийство считается наиболее рациональным действием. Но многие проблемные подменыши не столь однозначно злы. Некоторые готовы взорваться по любому поводу и склонны к насилию когда человек или ситуация напоминает им о заключении в Фейри. Другие могут быть совершенно неагрессивны, но являться при этом патологическими лжецами, мелкими воришками или быть просто чрезмерно эгоистичными и лишенными норм морали. Со всеми ими может быть крайне сложно иметь дело. Ситуация становится только хуже из-за того, что многие Потерянные готовы игнорировать странности в поведении других подменышей. Такое отношение означает, что на проблемы обращают внимание только в тех случаях, когда они становятся настолько серьезными, что их невозможно игнорировать.

Не все связанные с преступностью подменыши причиняют вред другим Потерянным. Некоторые избегают трогать подменышей и их близких, грабя и нападая только на людей. Многие из этих преступников потом приходят во фригольд в поисках защиты, когда человеческое правосудие обращает внимание на их действия. Поскольку они избегали причинения прямого вреда членам фригольда, такие подменыши могут выглядеть очень похожими на тех безумцев, которые пытаются избежать помещения в психиатрическую клинику. Многие фригольды очень неохотно выдают своих на суд людей, особенно если этот подменыш демонстрирует явный ужас перед необходимостью заключения или намекает, что может выдать один из секретов фригольда, если предстанет перед судом. Эта ситуация может стать еще более сложной, если, что случается нередко, члены фригольда раньше укрывали этого подменыша от последствий менее серьезных преступлений.

Вариантов того, как следует поступать с преступниками-Потерянными, сравнительно немного и все они неоднозначны. В итоге каждый фригольд должен найти собственное решение. Как одна крайность, существует смертная казнь, которую обычно применяют только к совершившим массовое убийство, приватерам и другим подменьям, совершившим воистину чудовищные деяния. В таких случаях лидеры фригольда почти всегда считают убийство подменыша единственным решением. Хотя и редко, такие наказания случаются.

Традиционно подобная казнь происходит в мире людей, с использованием орудия, выкованного вручную из хладного железа. Методы казни могут варьироваться от редких и архаичных, например, обезглавливание топором, до более распространенного расстрела специально изготовленными железными пулями и дробью. Чтобы избежать внимания людей,

тело почти всегда быстро закапывают в Зарослях или, в случае приватиров и других особо гнусных преступников, продают на Гоблинском Рынке, а выручку отдают либо фригольду, либо жертвам.

Большинство других наказаний сугубо социальны в том смысле, что они включают изгнание или как минимум угрозу изгнания из фригольда и, возможно, из сообщества подменышей в целом. Штрафы (деньгами или услугами) и заключение вынужденных соглашений – самые распространенные наказания за преступления малой или средней тяжести. Когда преступления, за исключением самых серьезных, касаются людей, самым частым решением является применение членами фригольдов разнообразных Договоров, чтобы отвести подозрение от преступника и навязывание ему соглашений, вынуждающих в дальнейшем воздерживаться от подобных действий. Также, некоторые добросердечные Потерянные пытаются использовать либо свои деньги, либо Договоры, чтобы исправить хотя бы часть причиненного вреда.

И штрафы, и навязанные соглашения подкрепляются угрозой, что подменыш, который не подчинится им, будет временно или навсегда изгнан из фригольда. О подобных изгнаниях сообщают повсюду, так, что другие фригольды вряд ли примут такого подменыша. Для подменышей изгнание из фригольда равносильно казни. Столетия назад изгнанников вышвыривали из фригольдов, заклеив лицо и руки, чтобы каждый встречный подменыш знал, что им нельзя доверять. В наши дни клеймение заменено рассылкой сообщений об изгнании во все соседние фригольды. Иногда это изгнание временное – на несколько лет или десятилетий, но чаще всего оно пожизненно. Изгнание обычно применяют к клятвопреступникам и тем подменышам, которые совершили очень серьезные преступления, например, предательство, но не помогали Феям и их союзникам. В очень редких случаях изгнание применялось к гнусным преступникам, обладавшим могущественными союзниками, которые защищали их от угрозы смерти.

Изгнание рассматривается как исключительно серьезное наказание. Быть изгнанным из фригольда означает, что либо подменышу придется идти далеко в надежде найти место, где никто не знает о его позоре, или готовить себя к жизни, полностью изолированной от общества подменышей. Иногда даже приватирры и лоялисты отказываются принимать того, кто был изгнан из фригольда, хотя и те, и другие будут очень рады вернуть таких личностей обратно Феям. В большинстве случаев от членов фригольда, из которого изгнали подменыша, требуется клятва, что они не будут иметь с ним никаких контактов, и в большинстве случаев ее охотно приносят.

Три наказания почти неизвестны в обществе подменышей: заключение, порабощение и возвращение Феям. Все эти варианты считаются слишком напоминающими заключение у Фей, и только самые порочные и жестокие фригольды используют их. Смертная казнь считается куда более приемлемой и уж точно более гуманной, чем все эти приговоры. Эта неприязнь к заключению является причиной, по которой многие фригольды предпочитают защищать подменышей-преступников от человеческого правосудия и судить по законам фригольда. Но, хотя ни один фригольд не заключает подменышей под стражу, многие Потерянные с куда большей легкостью отдадут виновного людям, которые сделают это.

Человеческое общество

Почти неизбежно Потерянный, сумевший вернуться в мир людей, имеет к нему прочную привязку, обычно семью или близких друзей. Подменыш, похищенный подростком, часто думает о родителях во время своего заключения в Фейри, взрослые – об оставленных любимых супругах и детях. Первое действие, которое каждый подменыш предпринимает по возвращении – попытка связаться с этими людьми.

Очевидно, что существование либо живого, либо умершего двойника сильно осложняет ситуацию. В зависимости от причины смерти двойника «воскресение из мертвых» может оказаться возможным, особенно если тело было трудно опознать, например, в случае авиакатастрофы, но редко кому из подменышей настолько везет. Ситуация, когда двойник жив, может оказаться куда сложнее, если подменыш не убьет его или подстроит его смерть.

Убийство двойника дает подменышу шанс вернуть свою прежнюю жизнь. Но возрастная разница во внешности и пробел в памяти длиной в несколько лет или даже десятилетий может значительно усложнить дело. Для тех, кто не может или не хочет убивать своих двойников, общение с любимыми становится еще более сложным или болезненным. Многие подменыши используют воспоминания о своих любимых как то, что помогло им пережить свое заключение и как важную мотивацию для возвращения в мир людей. Поэтому немногие могут просто отвернуться от этих людей лишь потому, что неспособны вернуть прежнюю жизнь. Доступных подменышу альтернативных вариантов много, и они разнообразны. Некоторые, особенно те, кто принадлежит к Зимнему Двору, склонны незаметно наблюдать за своими семьями – издалека, но никогда не вступая в контакт более близкий, чем редкий анонимный звонок или непродолжительное общение при тщательно

спланированной «случайной» встрече под чужой личиной.

Подменыши, которые научились пользоваться интернетом, часто связываются с дорогими им людьми в сети, узнавая их вновь под выдуманной личностью. Хотя этот метод долог, сложен и полон разочарований, он один из самых успешных. Немногие счастливики среди Потерянных сумели вернуть друзей, а иногда даже родителей, супругов или детей под видом незнакомца, который постепенно вошел в их жизни.

Как онлайн, так и при личной встрече, подменыши, которые еще не восстановили связи с любимыми, часто обращаются друг к другу за помощью. Они обмениваются историями о разных коротких встречах со своими семьями и идеями, как лучше наблюдать и организовывать эти встречи в дальнейшем. К тому же подменыши нередко помогают друг другу создавать сценарии, в которых они встречаются и вновь знакомятся со своей семьей, или проникнуть в дом и близко ознакомиться с жизнью семьи в ее отсутствие. Те, кто были родителями до похищения, испытывают такую потребность более остро, так как у них больше не может быть своих детей, они могут только стремиться стать ближе к тем детям, которых они утратили.

Залечь на дно

Счастливы те немногие подменыши, сумевшие встроиться в прошлую жизнь. Некоторые убили своих двойников и сумели занять их место. У других либо никогда не было двойника, либо, узнав, что тот умер при загадочных обстоятельствах, они смогли сфабриковать историю того, как их посчитали мертвыми в то время как их держали в плену или они временно теряли память. В любом случае, имея преимущество в виде собственных отпечатков пальцев и памяти о своей жизни до похищения, эти подменыши сумели вернуть свою прежнюю жизнь.

Большинство начинают этот процесс, исполненные наивной, но страстной надежды, что вскоре они смогут забыть об ужасах, испытанных в Аркадии, и что их жизнь снова станет нормальной и обычной. Такие Потерянные могут полностью устраниваться от контактов с фригольдом и другими подменшами, опасаясь, что их странные приятели встревожат их друзей и семью, и общение с себе подобными не позволит полностью восстановить человеческую жизнь.

К сожалению, время, проведенное подменшами в Фейри, изменило их тела и разум. Обыденность человеческой жизни не является чем-то родным для тех, кто слышит зов Зарослей и ощущает чешуйки и рога, недоступные людскому взору. Попытка вернуться к

жизни школьника, или офисного работника, к телевидению и другим деталям повседневной жизни требует забыть о том, кто они есть и отказаться от большей части того, что они видят и чувствуют. Редко кто готов на такой компромисс, особенно вступившие в Двор. Следы пребывания в Фейри – это награды выжившим, которые могут быть поводом для странной гордости.

К несчастью, редким подменышам везет занять место умершего двойника так, чтобы легко вернуться к своей прежней жизни и объяснить отсутствие воспоминаний о недавних событиях. Большинство вынуждены убивать своих двойников и изо всех сил верно играть их роль, надеясь, что никто не заметит – они больше не помнят множества деталей «своей» жизни, умерших вместе с двойником. В этом случае может помочь симуляция телесного или психического заболевания, но такие подменыши обнаруживают исчезновение грани между ложью и правдой, вынужденные одновременно быть собой и изображать другую личность в соответствии с ожиданиями семьи и коллег.

Тяжесть подобного существования может стать невыносимой. Ошибки, в тех случаях, когда подменыш демонстрирует пробелы в знаниях, становятся все более грубыми, и семья перестает верить своим глазам и начинает подозревать в живущем с ними безумца или самозванца. Часто друзья и семья обрушивают на подменыша поток просьб или упреков, призывая «стать тем, кем он был», и тем самым ясно давая понять, что они предпочитают компанию двойника тому, кем стал подменыш. Стремясь избежать разлада и споров, многие Потерянные все более полагаются на свои Договоры, меняя мысли и восприятие друзей и семьи.

Рассчитывающие на магию фей с целью не позволить любимым заподозрить правду, ступают на скользкую дорожку. Некоторые в итоге поработают свою семью. Подменыш может обратиться к себе подобным в попытке найти выход из порочного круга лжи и волшебства, в который он втянул себя и семью. Это может быть очень сложно, если перед этим он разорвал все связи с фригольдом.

Хотя многие подменыши знают тех, кто «залег на дно», пытаются жить, как человек, с человеческой семьей, столь же многие видели, как эти попытки терпели крах. Финалом таких неудачных попыток может быть как уход из семьи, окрашенный ужасом и сожалением от обращения с близкими, до стремления найти более беспристрастное или как минимум практичное решение. Понимание того, что отвергать свою природу попросту невозможно – распространенный финал. С этого момента большинство начинает тайком проводить время с другими Потерянными в поисках компании и взаимопомощи. Особо эффективным стимулом

является инцидент, когда Феи, приватеры или другая сверхъестественная опасность угрожает подменышу и его семье. После этого редко остается иллюзия обыденности.

Другие решения

Равновесие между семьей и связями из прошлого с жизнью подменыша – одна из самых сложных задач. Возможностей нарушить это равновесие – много, одна из самых типичных представляет собой скрытое наблюдение и возможную защиту своей семьи. Успешных решений мало, и большинство полагаются либо на определенную степень честности и доверия, редкую среди подменшей, либо искусность в таинственности или обмане, редкую даже среди этих скрытных созданий.

Первый вариант требует от подменыша раскрытия правды своей семье. Принимая в расчет неизбежный скепсис, единственным выходом является зачаровать членов семьи при помощи соглашения и позволить им самим увидеть подменыша и его новый мир. Немногие семьи готовы принять это, и еще меньше Потерянных, которые готовы это позволить. Этот вариант работает лучше всего, если у подменыша никогда не было двойника или он умер до возвращения. Заявление о том, что ты убил двойника (а, возможно, и убийство его на глазах у семьи), - больше, чем способны понять большинство людей, даже после того, как увидят настоящую природу двойника.

Когда оно срабатывает, это решение практически идеально. Теперь у подменыша есть поддержка и, возможно, даже помощь его семьи. Само собой, теперь его семья может видеть и, скорее всего, будет иметь дело с оригиналами, которых подменыш называет друзьями и соратниками из местного фригольда. Постоянное общение с множеством физически измененных и психически покалеченных подменшей – испытание для терпения и даже рассудка большинства людей. Подменшей, которые используют этот метод, постоянно грызет мысль: как долго их семьи будут способны принимать их с их нечеловеческими жизнями, особенно потому, что слышали душераздирающие истории о людях, которые не смогли больше нормально жить со знанием правды о Феях и их действиях и просили забрать у них волшебное зрение.

Из-за подобных сложностей некоторые подменыши прибегают к противоположному решению – они находят себе место среди любимых, а потом ведут двойную жизнь, в которой они делают вид, что совершенно нормальны и постоянно ускользают проводить время с другими Потерянными. Такой подход позволяет избежать и внутренних проблем «залегших на дно», и сложностей с открытием правды, но мельчайшая ошибка или просто невезение

откроют семье подменыша, что на самом деле он не задерживается на работе и не посещает врача или занятия боевыми искусствами. Хотя это и легче, чем постоянно отвергать правду о своем существовании и видении мира, постоянная ложь, необходимая для осуществления такого решения, часто отдаляет подменыша от его семьи и друзей.

Очень немногие крайне странные или травмированные Потерянные нашли странный, но пугающе эффективный, способ, разработав две совершенно разные личности, одну, известную как подменыш, а другую – «человеческую», совершенно не ведающую о своей истинной природе и отлично работающую в смертной жизни подменыша. В некоторых крайних и проблемных случаях личности не знают друг о друге. Но чаще всего личность подменыша знает о человеческой, и, случается, подслушивает о том, что происходит, когда доминирует человеческая личность. В таких случаях личность подменыша нередко способна с легкостью перехватывать контроль и испытывает минимальные проблемы, когда человеческая личность сталкивается с тем, что находится за гранью ее понимания.

Функциональные множественные личности

Как реакция на комбинацию ужасов, пережитых подменным в Фейри, и шока от возвращения в мир людей измененным, некоторые подменыши разрабатывают множественные личности, помогающие справиться с пережитым. У таких подменных обычно две личности, та, которая знает, что она подменыш, и другая, которая считает себя человеком и ничего не знает об ощущениях тела подменыша. Вторая личность всегда обладает убедительной историей о том, кто она такая и что с ней случилось, когда подменыша похитили. Если обе личности не знают друг о друге, это типичный пример серьезного психического расстройства, то есть, Раздвоения Личности. Однако некоторые Потерянные сумели разрешить большинство психологических проблем, но не воссоединили личности. Это странное, но менее серьезное состояние, считается Недостатком, но только легким расстройством.

Такие персонажи предоставляют сложный, но любопытный эксперимент в плане отыгрыша. В подобных случаях личность подменыша знает о человеческой личности и может наблюдать и давать незаметные подсказки и советы, которые для человеческой личности выглядят как подсознательные мысли и желания. Человеческая личность ничего не знает о жизни персонажа в качестве подменыша, но определенно догадывается, что в ее жизни творится что-то странное, и что в ее сознании существует кто-то еще, кто разбирается со всеми этими «странностями». В большинстве случаев две личности могут ограниченно

общаться, хотя человеческая личность отвергает и быстро забывает любые предположения, которые отличаются от идеи, что он – обычный человек, вынужденный сталкиваться со множеством необычных ситуаций. Каждая личность может уступить место другой, но поступает так только, если сталкивается с чем-то, выходящим за пределы ее компетенции. В случае человеческой личности это включает подменышей, Фей и другие сверхъестественные странности. Для личности подменыша это обычно включает семью, близких друзей и работу.

Эти личности всегда отличаются друг от друга. Их эмоции, вкусы и желания различны, но необязательно противоположны. С разрешения Рассказчика игрок может приобрести специальное Достоинство на одну точку, доступное только таким функциональным множественным личностям. Это Достоинство, называемое Сон-на-Двоих, позволяет персонажу спать только четыре часа и при этом чувствовать себя полностью отдохнувшим при условии, что он проводит как минимум шесть часов в день в каждой из двух своих личностей. По сути, одна личность спит, пока другая бодрствует, что значительно уменьшает время сна, нужное телу. Это Достоинство должно быть доступно только для персонажей, отыгрываемых так, чтоб каждая из личностей была индивидуальной.

Защитники Смертных

Те немногие, кто знает о феях, приписывают им значительную заботу о людях и стремление защитить их от вреда. Действительно, существуют бесчисленные рассказы о семьях и отдельных людях, у которых есть волшебные защитники, будь то шотландские баньши, предупреждающие о грозящей смерти или японские Баку, защищающие людей, поедая кошмары и злых созданий, которые их вызывают. Большинство подменышей верно полагают, что эти легенды описывают их и таких как они. Присматривают ли подменыши издали за друзьями и семьями или пытаются жить среди них как обычные люди, они живут в мире, который шире, необычней и полон не только явными опасностями, поджидающими обычных людей.

К сожалению, от того, что эти опасности остаются незримыми для большинства людей, они не становятся менее реальными. Феи пытаются похищать людей и их детей, сводить их с ума для развлечения, или посылать за ними чудовищ Дикой Охоты. Также призраки и другие чудовища одерживают обычных людей, угрожая их рассудку и жизням. Благодаря их природе, подменыши куда легче замечают эти угрозы и могут защитить себя и других. Каждый подменыш пытается защитить близких ему людей от действий Фей или участи быть похищенными и некоторые Потерянные распространяют эту защиту на каждого

известного им человека. Предотвратить похищение или вернуть недавно похищенного Феями в мир людей означает для подменыша спасти кого-либо от судьбы, столь же ужасной, как и его собственная, что может быть хорошим утешением, особенно если подменыша терзают воспоминания о годах, проведенных в Аркадии. Существуют и исторические прецеденты, предостерегающие от политики изоляции. Тем Потерянными, которые говорят, что лучше не обращать внимания на людей, и оставаться среди своих, рассказывают историю Нового Лайонесса, великого фригольда, жители которого пренебрегли людьми и в итоге расплатились за свою роковую отстраненность.

Подменыши, которым не все равно, периодически сталкиваются с разнообразными необычными проблемами, например, наблюдая проезжающую коляску и видя недавно созданного двойника с ножками из выющейся шелухи кукурузного початка и пальчиками-веточками, или проходя мимо дома, чувствуют, что в нем обитает неизвестный злобный дух. И хотя большинство Потерянных не ищут таких проблем, многие просто натываются на них.

Для некоторых, особенно членов Летнего Двора, защита людей от сверхъестественных угроз и особенно от Фей и их союзников, становится всепоглощающей страстью. К сожалению, это требует проводить много времени вдали от людей, либо путешествуя в Зарослях, либо выслеживая цель в одиночку. Те подменыши, что непреклонно идут этим путем, почти неизбежно отстраняются от людей, хотя и пытаются защищать их. К тому же, защита людей от Фей не лишена риска. Феи плохо реагируют на чужие попытки лишить их добычи или рабов. Любой подменыш, который часто встает у них на пути, сталкивается с тем, что Дикая Охота, зачарованные люди или, возможно, табор приватиров и лоялистов, попытается поймать его и вернуть Феям.

Дворы

Великие Дворы – это распространенные социальные объединения большего масштаба, чем таборы. Великие Дворы в целом служат тому же предназначению – безопасности от Фей – но более широко и организовано. Каждый из четырех Дворов обладает собственной уникальной преемственностью возможностей одного из сезонов и доминирующей эмоцией, связанными с Двором клятвами, которые основатели Дворов потребовали у сезонов много, много лет назад. Легенды подменышей говорят, что Великие Дворы Запада были основаны незадолго до раннего Средневековья, и хотя их влияние то ослабевало, то усиливалось с течением лет, они всегда были достаточно сильны, чтобы выжить. Имена основателей

нередко произносят на современный манер, но считается, что они жили как минимум во времена Римской Империи.

Подменыши привязали свои Дворы к сезонам в поисках силы, которые те могли дать им против бывших похитителей. Каждая сделка даровала силу в виде Договоров, но основатели намеренно предпочли связать свои Дворы с аспектом мира, который Джентри не могли понять. Владыка Фей может быть тираном мира бесконечной зимы, но он никогда не отдаст свою власть и не позволит другому согреть его землю лучами весеннего солнца. Связь их борьбы с добровольной сменой сезонов дала подменьям более сильную связь с Землей и основы защиты, с которыми Другие – до сих пор – вынуждены считаться.

Эти договоры служат подменьям по всему миру, но более распространены (почти повсеместно) в Северной Америке и Европе. Есть регионы, где Дворы подменышей видоизменились так, что они больше не связаны с сезонами, и их обитатели не получают многого от этих соглашений. Общество подменышей в подобных местах нередко слабее и более уязвимо для Фей. Другие Дворы связали себя с другими земными явлениями и их основатели могли заключить другие соглашения. До тех пор пока Дворы сохраняют значение и символизм, который может быть использован против Фей, они сохраняют силу. Дворы Направлений в Китае, солнечные Дворы (рассвет, полдень, закат и ночь) и дворы, связанные с буддистским циклом реинкарнаций являются примерами.

Присоединение к Двору включает в себя принесение клятвы со стороны подменыша, и Вирд подменыша поддерживает ее. Вирд сильно связан с взаимодействием сезонов и времени и эмоциональной преемственностью, которую подразумевает каждый Двор. В обмен на эту клятву, обличье подменыша приобретает Мантию Двора, сверхъестественное дополнение к его обличью, которое отражает сезон Двора и его доминирующую эмоцию.

Весна

(Корона Оленьего Рога, Изумрудный Двор, Двор Желания)

Есть только одна причина уйти из Фейри, мисс, и она вам известна. Мы вернулись на Землю, желая оставить сны позади. Приятно чувствовать, что вы наконец-то проснулись, не так ли? Суть в том, что нет смысла возвращаться на Землю, если мы не будем жить по-настоящему. Слишком многие из нас тратят все силы, пытаясь избежать повторного похищения, и мы не думаем о том, что же нам делать сейчас. Мы должны двигаться дальше, и должны любить себя – нет другого пути избежать того горя, что мы разделяем.

*На самом деле не нужно выбирать между счастьем и безопасностью. Среди нас, Весеннего Двора, оставленное позади прошлое и будет вашей защитой. Не обижайтесь, мисс, но я видел ваш танец и думаю, вы понимаете это. Вы не просто наслаждаетесь собой и заводите друзей. Вы еще и не даете **им** приблизиться к вам.*

Голые ветви вновь начнут плодоносить. Вера в это – общая тема членов Весеннего Двора. Как и жизнь любого подменыша, жизнь у этих придворных отняли их Хранители. Весенний Двор существует для тех подменышей, кто оставил эту потерю позади и предпочел восполнить ее чем-то новым. Они отвергают отчаяние в угоду надежде, и вместе хранят эту надежду живой, там, где бы потеряли ее порознь. Их жизнь не кончена, и они жаждут доказать это – Феям и себе.

Мать Сюзанна считается основателем Короны Оленьего Рога. По возвращении на Землю из Фейри бесплодие разрушило ее мечты о материнстве. Договоры, заключенные ею с другими сущностями, позволили ей родить дитя, но она не пожелала его оставить. Многие верят, что Мать Сюзанна отдала своего младенца Весне, заключив Договор, легший в основание Двора. Они почитают ее как пожертвовавшую своей весной ради весны других, хотя многие задаются вопросом: что же заставило ее пойти на такие жертвы? Кто-то говорит, что это было чувство вины, и гадают, какими деяниями она получила право на свое дитя.

Вот как члены Весеннего Двора защищают себя от Фей. Эти придворные не хотят быть безмолвными, парализованными болью жертвами своих мучителей. Эти Потерянные предпочитают наслаждаться моментом и, отринув чувство вины, вновь погрузиться в окружающую их жизнь людей. Они окружают себя той красотой, которую видели во время пребывания в Аркадии, тем самым доказывая, что их радость больше не принадлежит ей. На первый взгляд может показаться, что они не понимают всей ситуации, но на самом деле это намеренный вызов Феям. Подменыши Изумрудного Двора исполняют свои собственные желания и делают это со вкусом, не испытывая злобы или гордыни, тем самым уменьшая власть Джентри над ними.

Если бы это было так просто, так поступал бы каждый подменыш. Вместо этого существует целый Двор, посвященный этой идее. Двор Желания служит своим членам группой поддержки в той же мере, что и руководящим органом. На каждого беглеца, полностью принявшего идею жить счастливо для того, чтобы жить по-настоящему, приходится двое таких, кто играет в эту игру и скрывает свой стыд. Пребывание среди тех, кто испытывает те же трудности, даем всем силу и помогает продолжать. Поддержка, которую оказывает Двор, - это та причина, по которой он и его члены продержались так долго.

Итак, чтобы ни делали члены Весеннего Двора, они делают это стильно. Они должны наслаждаться жизнью и переплюнуть в этом Фей, что они и делают, наполняя свою жизнь красотой и радостью. Подменыши этого Двора ищут поэзию во всем, от берущих за душу строф и искусно проведенных сделок до чего-то, столь простого, как изящная прогулка до автобусной остановки.

Носители Изумрудной Мантии также стремятся к элегантности во взаимодействиях с другими. Их остроумие и красноречие естественным образом позволяют приобретать союзников и заводить знакомства, которых они могут позвать на помощь или кем могут манипулировать при крайней необходимости. Это быстро становится и остается другим орудием Двора в его стремлении сохранить свободу.

Результат незаметен, но эффективен. Один табор проводит вечера в ночном клубе, упиваясь жадой и похотью, и утоляя и то, и другое. Табор также может спровоцировать посетителей клуба на беспорядки и под шумок улизнуть. Другие пробираются на корпоративные вечеринки, увлекая «белые воротнички» «оторваться как следует», но у них всегда есть друзья, готовые их спрятать. Таким образом подменыши Весеннего Двора сливаются с подобным окружением. Охотящиеся Феи не могут легко найти подменышей, когда их добыча не испытывает чувство потери, столь свойственное большинству беглецов.

И когда Истинные Феи приближаются, члены Двора встречают их сообща. Монарх созывает всех на бал, призванный отложить или отклонить гнев Фей. Какая-то сверхъестественная сила скрыта в разнузданном веселье, сила, которая отвращает похитителей, ищущих своих рабов. И такова сила способности искренне смеяться в лицо ужасу, что она замедляет или останавливает охотящихся Джентри, которые не уверены в том, что видят перед собой добычу.

Придворные

Подменыши Весеннего Двора стремятся совершать свои действия с элегантной грацией и не желают отказываться от собственных удовольствий. Многие из них до такой степени серьезны в том, что касается исполнения собственных желаний, что люди могут посчитать их самовлюбленными эгоистами. Немногие готовы признать, что у Весеннего придворного есть серьезная причина следовать своим собственным интересам, и что достижение интересов требует такой железной воли и самоконтроля, которым может позавидовать вылечившийся наркоман.

Идеал красивой жизни в наши дни крайне привлекателен, особенно для беглецов из

дворов Фейри. Но редкие подменыши обладают подходящим складом характера, чтобы создавать каждое мгновение и жить в нем – слишком многое из того, чем они являются, осталось в прошлом, и решено за них теми, кто по определению не имеет отношения к желаниям подменышей. Они так и не сбежали из тюрьмы Аркадии, хотя и ходят свободно по земле. Такие личности не принадлежат Весеннему Двору.

Двор ищет тех, кто желает отвергнуть последствия прошлого. Вместо того, чтобы прятаться от него или бороться с ним, они предпочли оставить его проблемы позади и выковать что-то новое и определенно *их собственное* в этом «Новом Свете», на Земле. Они пионеры и исследователи, расширяющие границы своего опыта, вечно в поисках новых ощущений, поскольку замедление означает, что Феи найдут их.

Истинный придворный Весеннего Двора не только поглощен исполнением своих собственных желаний и делает это с изяществом, но также помогает другим членам исполнить *их* желания. Подменыш, который способен не только воплощать возрождение Весны, но и способен принести его другим, - заслуживает уважения Двора. Придворный Рыцарь выражает свою любовь к деве каждым небрежным жестом и наслаждается этим, но куда лучше, если его признание даст возможность деве аккуратно упасть в обморок и быть похищенной, как она того и желает. Подменыш-ученая наслаждается тем, что создала свою лабораторию так, что каждая бунзеновская горелка и кипящая колба красноречиво намекают о состоянии рассудка их владелицы, но еще лучше, если этими своими действиями она даст ассистенту возможность сделать то, что он хочет - высказаться по поводу ее психического здоровья прежде, чем пулей вылететь за дверь.

Любому рады в Весеннем Дворе, но его члены склонны к критике. Подменышу, лишенному стремления к красоте, быстро дадут понять, что он не на своем месте. Если (или до тех пор, пока) он не продемонстрирует какую-либо особую поэзию в своих трудах или развлечениях, он будет только на периферии Двора, без шанса на продвижение.

Некоторые подменыши этого Двора испытывают сильное чувство вины. Что дает им право преследовать собственные желания, пока страдают другие? Пускай ни один человек не пережил того, что они, но ведь есть и другие подменыши. Этот вопрос наиболее часто возникает у тех, чьи сердца на пути к изменениям и вскоре уведут их прочь из Двора Весны.

Ритуалы

Некоторые практики распространены среди многих, если не большинства, Весенних Дворов. Наиболее известен Весенний Пир, празднество для всех, которое устраивает Двор

каждый раз, когда Зимний Двор отдает свою власть Весеннему. Подменыши всех Дворов ожидают наступления этого праздника, ведь Двор Желания подбирает места, где феи могут наслаждаться уединением, и прилагают значительные усилия, чтобы как минимум одно желание каждого прибывшего, подменыша или человека, гостя или нет, было исполнено. Лучшие из монархов используют возможность продемонстрировать курс своего дальнейшего правления, не опускаясь до такой грубости как просто объявить его. Члены Весеннего Двора – и не только они, - верят, что Пир предотвращает вторжение Фей.

Весенние придворные постоянно состязаются в попытках сделать самое ненавязчивое, но при этом красноречивое, дерзкое и красивое заявление о себе в том, в чем они хороши. Это не состязание в поэзии или литературный конкурс. Это состязание, практикуемое во всех видах искусств под юрисдикцией Двора, и мерилom ценности произведения служит оценка людей. Судят обычно Весенний Король или Королева. Они определяют, кто из членов Двора был лучшим (беря в расчет искусство игры, честь и непредвиденные обстоятельства) и назначают простую почесть или приз раз в году, обычно во время Весеннего Пира. Построить каркас здания так, чтобы оно выглядело как роза, расцветающая в процессе строительства, - пример того, что заслужило приз.

Каждый год многие Весенние Дворы устраивают Встречу Выпускников. Некоторые члены Двора (или других Дворов) пытаются дать этому празднеству другое имя, которое бы не использовалось образовательными учреждениями для другого события, но попытки всегда терпят неудачу. Название слишком меткое. Встреча Выпускников обычно проводится в тот день, когда Весенний монарх сбежал из Аркадии, но случается, переносится в честь другого подменыша. Приглашаются все, и от всех ожидается, что они «дадут себе волю». Удивительно, но большинство гостей так и делает.

Геральдика

Корона Оленьего Рога демонстрирует себя во всей красе, ничего не скрывая. Цвета Двора – это свойственные сезону яркие оттенки зеленого и голубого – зелень молодой травы и прозрачная, бесконечная синь безоблачного неба. Иногда придворные включают в свои цвета легчайшие оттенки зимы, подчеркивая смену сезонов. Распространенные в геральдике символы Весеннего Двора включают корону из оленьих рогов (буквально), рассвет, весенние цветы или почки, восточное направление, ленты, рапиру и дагу, рыцарское копье, изображение крыльев, лису или кролика, малиновку или воробья, хорошо сохранившийся фонограф или виниловую пластинку, кружевной платок и иголку, и многие другие.

Мантия

Мантия Весеннего придворного демонстрирует собой рост надежды и всего живого. Мантия от ● до ●●● проявляется в обличье подменыша как что-то свежее и обновленное. Часто встречаются случайные порывы весеннего ветра и нередко образы медленно растущих растений. Мантия ●●●●+ влияет на окружение подменыша силой плодородия его обличья. Там, куда он ступает, распускаются цветы, а вещи выглядят более живыми и яркими.

Член Весеннего Двора с Мантией ●+ легок в общении и добавляет один дайс на броски Общительности. Персонаж с Мантией ●●●+ легко возрождает к жизни однажды утерянные связи и приобретает Союзников и Контакты по более низкой цене. Он платит половину обычной стоимости за эти Достоинства. Персонаж с Мантией ●●●●● редко допускает ошибки при первой встрече или производя первое впечатление, игрок персонажа может перебросить подходящий социальный бросок, если того желает, но должен принять второй результат.

Желание

Похоть. Голод. Жадность. Это и многое другое можно назвать одним словом - «желание». Весенний Двор заявляет притязания на сильнейшую связь с этой эмоцией по праву соглашения Двора и немногие спорят с фактом того, что придворные сделали желание частью себя.

Член Весеннего Двора наслаждается избранной эмоцией везде, где может ее найти: ребенок в супермаркете, которому не купили печенье. Собака на улице, голодным взором следящая за копченой говядиной в руках своего хозяина. Старик, гуляющий с внуком и желающий отдохнуть. Некоторые Потерянные помогают этим желаниям исполниться, незаметно передав ребенку что-нибудь вкусненькое или уронив сэндвич. Если такой поступок создаст более интересную историю и породит больше желаний – мать возмутится подрывом ее авторитета в глазах ребенка и, забывшись, купит малышу жевательную резинку – тем лучше.

Многие подменыши занимают в человеческом обществе такие позиции, которые позволяют им находиться поближе к человеческим желаниям. Один владеет стрип-клубом, а его друзья по табору работают там барменом, официанткой и швейцаром. Подменыш организует и устраивает двухнедельный летний лагерь, зная, какие страсти там бушуют. Члены Весеннего Двора с легкостью организуют праздники, от соседских вечеринок до

открытия художественных выставок. Некоторые становятся поставщиками алкоголя или марихуаны (иногда – для малолетних), стремясь к тому, чтобы раскрепощение помогло людям исполнить свои желания.

Весенние придворные очень тщательно изучают свои желания. Поступать иначе было бы ошибкой, поскольку неизвестное желание есть желание невыполненное. Они также стараются понять, что же хотят другие, особенно их братья по оружию. Позволить другому беглецу впасть в отчаяние – такая же неудача, как отчаяться самому. Некоторые подменяши идут дальше, считая, что это их долг – стремиться к исполнению желаний всех своих спутников.

Некоторые члены Двора тратят время в поисках удовольствий, в попытке пережить все и не отказывать себе ни в чем; их менее неистовые товарищи часто придерживаются нескольких удовольствий, хотя часто и после периода поиска именно *своих* удовольствий. Есть и те, кто считает постоянный поиск удовлетворения лишь еще одной частью побега, который начался с яростной и полной страха гонки через Заросли. Другие думают, что это и есть их награда.

Стереотипы

Летний Двор: Они сильны, и я подозреваю, что это – их защита. Но защищая свои жизни, они не *живут* по-настоящему.

Осенний Двор: Они тратят слишком много времени на воспоминания. Им надо почаще выходить – и за дверь, и за прошлое.

Зимний Двор: Я слишком далек от того, чтобы быть одним из них. Если б я закрыл свои двери, а не распахнул их настежь, я бы был с ними.

Лето

(Железное Копье, Багряный Двор, Двор Гнева)

Нет, я о Них вообще не беспокоюсь, и ты не должен. Ладно, это преувеличение. Они всегда где-то поблизости, и мы - Их добыча, но наши клыки более острые, чем тогда, когда Их гончие настигли нас. Сейчас мы готовы сражаться.

И это – то, что ты хочешь делать на самом деле, не так ли? Надо быть круглым дураком, чтобы считать, что Они не придут, и, по мне, ты – не тот, кто будет

прятаться. Нет, когда они придут назад, ты хочешь быть здесь со стволом или мечом в руках. Я ничего не знаю о тебе – только строю догадки. Но я хочу, чтобы Они истекали кровью, когда придут за мной. И ты похож на того, кого бы я желал видеть прикрывающим мне спину.

У оленя есть рога. Вот то, что Летний Двор хочет дать понять Феям, когда они в следующий раз придут охотиться. Подменыши вырвались из Фейри и сбежали на Землю, и намерены сражаться зубами и когтями, лишь бы их не похитили вновь. В Аркадии они были одиноки и беспомощны. Здесь, на Земле, вместе они сильны. Летний Двор приветствует любого подменыша, готового сражаться до последней капли крови, защищая себя – и других.

Основателем Двора был Сэм Бескровный, чей облик всегда сочился красным во время боя. Легенда гласит, что Сэм срубил сухую ветвь, покрытую осенними листьями, и преследовал Лето. Погоня была долгой, но Сэм Бескровный загнал Лето в угол и потребовал от него обещание: в обмен на мир сезон поддержит Двор Сэма.

Эта легенда демонстрирует тактику Багряного Двора: преуспеть путем силы. Если что-то стоит беречь, за это стоит сражаться, и бой заканчивается в твою пользу, если ты его начал. С точки зрения членов Летнего Двора всем в этом мире нужно научиться преодолевать и преодолевать. Но не в одиночку. Семья подменыша, друзья и родство с человечеством были украдены у него, но Двор предлагает новую семью. Врагов подменышей должно встречать и побеждать вместе, деяние, на которое не был способен ни один из беглецов до того, как сбежал и обрел соратников. Если ты не сражаешься дальше, не было смысла начинать, когда ты бежал из Фейри.

Не все члены Двора сильны, но все видят в силе лучший способ обрести безопасность на Земле. Сила – это их идеал, способность выдержать все, что мир обрушит на них, и власть менять события в своих интересах. Придворные, не обладающие подобной силой, ищут ее, и Двор поддерживает своих членов в их поисках.

Идеал являет себя во множестве образов, от рядового амбала, способного выдерживать удар (или дюжину) и самому ответить тем же, до посредника в сомнительных политических делах, способного быть в курсе дел и склонностью к прямоте. Для некоторых разнообразие умений – другое мерило силы. Подменыш не обладает свободой выбирать поле боя по желанию, так что быть компетентным в нескольких сферах – это другое выражение силы.

В силу своей убежденности Железное Копье предлагает помощь в сражении с Феями любому Потерянному. Это абсолютное мерило их силы: если Двор может сражаться от лица всех подменышей и побеждать, значит, он заслужил безопасность, идя путем своих идеалов.

Двор должен постоянно испытывать себя и поэтому бросает вызов обществу Фей и в других случаях, даже тогда, когда его не просили. Члены Летнего Двора встают между Дворами и другими сверхъестественными угрозами, такими как вампиры или маги, и они препятствуют человеческим организациям, способным причинить подменышам вред, и, например, любопытным репортерам и любителям сверхъестественного.

Придворные

Подменыши, присоединяющиеся к Летнему Двору, обычно самые непосредственные и склонные к конфликтам беглецы из Аркадии. Когда они сталкиваются с нападением, они нападают в ответ. С точки зрения таких личностей, паутина интриг и махинаций просто просит, чтобы ее разорвали в клочья. После их побега их инстинкт велит им собрать то, что у них осталось, выдержать то, что они должны выдержать, и плюнуть Феям в лицо их собственным гостеприимством. Джентри достигли мастерства в умении избегать подобных прямых вызовов их уклончивой силе, но Летний Двор это не волнует – это отчасти то, что превращает в сложное дело их выживание.

Эта прямота и честность в поведении – добровольный выбор членов Летнего Двора. Для многих причина – это пылающий гнев, который они сохранили для Фей, укравших их жизни, не позволив семьям даже оплакать их. Если ты не собираешься позволять своим врагам жить достаточно долго, чтобы играть с ними в игры, зачем притворяться? Терпение других иссякло еще до возвращения на Землю, или они приобрели бронебойную уверенность в своей правоте. Некоторым просто нравится давить на слабых и они тоже попадают в эту категорию.

Некоторые феи уверены, что в Летний Двор вступают те, кому не нашлось места в других Дворах. Они недостаточно изящны для Весны, нелюбознательны для Осени и неискусны для Зимы. Соответственно, им остается только Лето. Это стереотипы, слишком часто применяемые и верные лишь отчасти. Подменыш, который не является никем из вышеперечисленного, но при этом и не боец, остается Неприсоединившимся. И слишком уж часто другие Дворы «определяют» подменыша в Летний Двор прежде, чем кто-то из Летних встретится с ним. У такой феи уже есть сила и готовность сражаться, но она ищет основание для своего гнева. Она нуждается в рыцарском братстве, поклявшемся защищать беглецов и уничтожать их врагов, потому что она жаждет именно этого.

Почти все члены Летнего Двора ценят прямое приложение силы за его полезность и изящество. Но редкие из них ограничивают изучение прямого конфликта банальной дракой

стенка на стенку, и никто из них не пренебрегает тем фактом, что многие из их врагов используют менее прямолинейную тактику. Один придворный прекрасно разбирается в хитросплетении политики и знает, когда нужно рассечь эту паутину заговора клинком правды. Другой побеждает соперников аргументами, явно, но очень эффективно, и может повелевать массами своей волей. Стратег видит, куда вражеский командир направит войска и располагает солдат в месте, идеально подходящем, чтобы остановить неприятеля.

Принесение клятвы Летнему Двору проходит без лишних сложностей, как и другие их действия. Двор подвергает потенциального члена тяжелым физическим испытаниям, от кулачного боя и поднимания камней до задачи пережить ночь в лесу (в основном, тестируют все Физические Навыки). Смысл испытаний – увидеть, сможет ли подменыш пройти это все и определить, какие навыки являются его сильными сторонами. Некоторые не выдерживают экзамен. (В игровых терминах, большинство персонажей Летнего Двора обладают ●●● как минимум в одном Физическом Навыке. Некоторые умудряются вступить в Двор с меньшими показателями, при помощи траты Силы Воли и везения).

Ритуалы

Если сравнивать с другими Дворами, ритуалы Двора Гнева масштабны и бесхитростны. Чаще всего это состязания в физических навыках. В этом Дворе множество подмений, которые ценят чистую силу или умение, и им нравится знать, кто и в чем является лучшим. Борцовские поединки или потешные бои распространены повсеместно, как и бег по пересеченной местности или наперегонки, состязание в скалолазании, турниры боевых искусств, состязания лучников и снайперов и многие другие подобные мероприятия. Многие придворные держат в голове постоянно корректируемую турнирную таблицу, в которой отмечают, кто кого и сколько раз одолел, выстраивая приблизительный «порядок клева» в каждой категории.

Одна недавняя традиция, подхваченная многими Летними Дворами, - организация официальных состязаний в период их правления фригольдом. Каждое из трех состязаний испытывает качество, в котором другой Двор традиционно является лучшим. Каждый Двор выбирает чемпиона для каждого состязания, и лучшие феи приносят своему Двору честь и награды. Неудивительно, что Осенний Двор обычно выигрывает состязания в изобретательстве и магии, Зимний Двор – состязания скрытности и обмана, и так далее.

Большинство подмений рассматривают состязания как возможность бросить вызов другим Дворам на их поле, пытаясь показать себя. Немногие понимают, что состязания были

созданы как жест доброй воли, так как члены других Дворов подтверждают свою славу лучших поэтов или искусных мастеров. Таким образом, Летний Двор осведомлен об индивидуальных достоинствах и недостатках Дворов, оставляя Феям все меньше возможностей для вторжения.

Некоторые Багряные придворные принимают участие и в человеческих состязаниях. Разные Дворы имеют разное мнение на этот счет. Хотя совершенствование в ремесле очень близко духу Двора, подобное поведение может привлечь нежелательное внимание. Некоторые Летние Дворы порицают это, считая, что участникам лучше оттачивать свои навыки для борьбы с Феями. Другие поддерживают эту идею как способ привлечь Истинных Фей и заманить в ловушку. Проблема в том, что состязания национального масштаба уводят подменыша далеко от знакомых мест, где они вынуждены взаимодействовать с незнакомыми (и, возможно, недоверчивыми) феями, чтобы соблюдать хотя бы некоторую предосторожность. Другие Дворы с неодобрением смотрят на такие способы засветиться в человеческом обществе, считая, что это только создаст лишние проблемы.

Геральдика

Двор Гнева с гордостью демонстрирует себя, бросая вызов любым врагам, которые только посмеют явиться. Цвета Двора – это богатая зелень лесов и бескрайних полей, оттенки красного, от цвета сочной земляники в разгар лета до цвета расплавленного металла и лесных пожаров и подобных солнцу в зените ярких желтых и оранжевых оттенков. Символы, распространенные в их геральдике, включают богатый выбор оружия (копье, меч и булава, иногда все одновременно), щит, подсолнухи, летние ягоды, яркое солнце или полная луна, языки пламени, грибовидное облако, вепрь, барсук, орел, золото (цвет или металл), железо, окровавленная ручка или перо и кулак, и многие другие.

Мантия

Мантия Летнего Двора несет в себе ощущение чистой, неумолимой силы. Персонажи с Мантией от ● до ●●● демонстрируют в своем облике аспекты жары. Часто встречаются колебания жаркого воздуха и ощущение сухого теплого ветра. Мантия ●●●●+ еще сильнее – люди, способные замечать обличья, могут чувствовать исходящий от подменыша ощутимый жар и иногда испытывают сильную сухость и жажду.

Мантия ● дает Багряному придворному инстинктивное понимание того, как применять свою силу с лучшим результатом. Персонаж с этим значением Мантии добавляет четыре, а не

три кубика, когда тратит свою Силу Воли для броска, основанного на Силе. Мантия ●●● дает защиту от опасностей мира, действуя как один пункт брони, постоянный и против всех угроз. Персонажи с Мантией ●●●●● обладают скрытыми резервами силы, помогающими им не сдаваться: один добавочный уровень здоровья.

Гнев

В сердце почти каждого члена Летнего Двора есть место праведному гневу. Где-то внутри они все желают, чтобы их мучители почувствовали себя столь же беспомощно, как когда-то они сами. Они должны считаться с этим желанием – с чистым гневом от того, как с ними обращались и ненавистью к тем, кто забрал то, что уже не вернуть. Придворные Гнева знают, насколько их сердца ожесточены. Они всеми силами пытаются направить свой гнев на что-либо – что угодно, лишь бы не потерять контроль. Сила без цели слишком опасна, чтобы Двор ценил ее.

Это гнев, что живет в каждом участнике состязаний. Гнев скрывается за желанием победить, маскируясь под дух соревнования, но на самом деле соревнующийся хочет, чтобы другие проиграли, а он победил. Соревнующийся хочет, чтобы другие *провалились*. Это другая причина, по которой Летний Двор проводит так много неформальных состязаний. Помимо того, что они увеличивают их силу, состязания сжигают их гнев. Участники стремятся сдерживать свой огонь с тем, чтобы он вспыхнул ярко только, когда в нем возникнет нужда, но не раньше.

Случается, что члены Двора Гнева выгорают. Потеряв движущий их гнев, они часто становятся Неприсоединившимися. Зная об этом явлении, Двор прилагает усилия, чтобы обеспечить членов топливом для своей ярости, но не позволить ей пылать слишком ярко. Одно из основных предназначений Двора – не дать гневу, который испытывают придворные, поглотить их, но и не дать ему умереть, оставив их беззащитными.

В поисках гнева придворные часто посещают спортивные состязания. Они окунаются в волну желания соперничества, подпитываемые гневом состязающихся или разочарованных фанатов. Подменыши могут стать тренерами или даже влиятельными членами команды, и раздувают ярость соперничества, которая движет атлетами. Люди склонны к гневу, и фея может вызвать его с легкостью. Один может сделать вид, что его машина сломалась в час пик, чтобы разозлить сотни, а другой ради того, чтобы разозлить пару дюжин, с раздражающей медлительностью делает заказ в популярной кофейне. Некоторые подменыши любят прикидываться работниками сферы телефонного маркетинга или евангелистами и

обзванивают семьи в обеденное время. Здесь размах меньший, но уровень более личный.

Не каждый член Багряного Двора считает мелкую злобу достаточно гневной, и некоторые ищут более глубокую ярость. Некоторые посещают тюрьмы, чтобы ощутить эмоции заключенных, или переписываются с убийцами, приговоренными к смерти. Это придает гневу свой вкус – будь то гнев прошлого, или гнев настоящего, и оба они ценятся Летним Двором. Отважные подменыши могут оказывать помощь или присоединиться к местным преступным группировкам, надеясь оказаться поблизости от перестрелок или жестоких предательств, другие ищут должности в Голливуде или политике, где подобные явления встречаются гораздо чаще.

Стереотипы

Весенний Двор: Они слишком заняты игрой в Фей, чтобы сражаться с ними.

Осенний Двор: У этих парней верный подход, но огонь, с которым они играют, куда жарче нашего, и его куда тяжелее контролировать.

Зимний Двор: Если бы я хотел спрятаться от реальной жизни, я бы остался в Фейри.

Осень

(Свинцовое Зеркало, Пепельный Двор, Двор Страха)

Феи дали нам оружие для сражений с ними тогда, когда забрали наши жизни. Только они этого не знают. Смотри, они думают, что наша память отказала нам, когда мы сбежали на Землю. По большей части, они правы. Но я помню кое-что из того, что видел там. Большая часть того, что я помню... пойми меня правильно, это был Ад. Но даже в Аду есть место чуду.

Среди множества вещей, которые я больше не хочу видеть, были маленькие чудеса. Лист, падающий с земли вверх на дерево. Пицца, сама появляющаяся на столе. Тропинки, переплетающиеся так, что ты никогда не найдешь выход – ладно, последнее - палка о двух концах. Я ненавижу это и до сих пор ненавижу. Но я люблю волшебство. Взгляни на себя. Я вижу тот же свет в твоих глазах. Он вспыхнул во мне, когда я понял – я украл у Фейри столько же, сколько они у меня.

Проклятье есть дар. Никто из членов Осеннего Двора не рад своему похищению и

порабощению. Но, поскольку их забрали, они изменились и не могут вернуться назад, черт возьми, они могут получить выгоду с этих изменений. Они знают, что чары Фей не должны быть ужасающе прекрасными и чудесно-мучительными. Они могут быть и просто чудесными. И хотя все подменыши используют магию, Свинцовое Зеркало ходит по острой как бритва кромке Вирда.

Глиняная Ариель основала Двор Страха. До похищения у нее были обычные руки, но по возвращении оказалось, что они стали искусственными. Всего лишь мягкая глина, она должна была быть осторожной, чтобы не повредить их. Ариель восприняла это как урок и ее игрушки и оружие из глины были хорошо известны. Никто из ныне живущих не знает, как она повлияла на сезон Осени, но легенда гласит, что она вышла на бой вооруженная одной только кривой усмешкой. Она правила как первая Осенняя Королева еще долгие годы после заключения договора Двора.

Осенний Двор выживает, обращая оружие Фей против них самих. Это оружие – соглашения и Договоры, заключенные между Фейри и различными аспектами Земли. Многие придворные оправдывают свое прежнее положение рабов тем, что оно позволило им принести магию на Землю. Эта возможность обогатить их мир захватывающим дух чудом, за которую они уже заплатили страшную цену. Осенние придворные скорее всего будут искать тропы и другие места силы, поскольку там можно научиться большему. Каждый Договор – это еще один меч, еще один щит между ними и Феями, еще одна луч радуги сквозь пелену беспросветного дождя.

Этот Двор предпочитает незаметные решения для проблем, с которыми сталкивается общество фей. Глиняная Ариель не бросалась в атаку, чтобы вырвать договор у сезона, и члены Осеннего Двора редко пытаются столкнуться с врагами лицом к лицу, глаза в глаза. Они скорее заманят врага в ловушку или обманом заставят атаковать ложную цель – минимум силы, максимальный результат. В некотором роде это просто эффективно. Это позволяет подменышу потратить минимум усилий и вновь вернуться к другим делам. Также, это разумность, отточенная страхом: когда ты сражаешься оружием своих врагов и точно не знаешь, как же оно работает, то стараешься использовать его как можно реже.

Итак, Двор отслеживает и расследует любой потенциальный источник знаний о Вирде. Члены этого Двора куда более часто, чем другие, спрашивают других подменышей касательно их воспоминаний о Фейри. Когда это не удастся, они копаются в собственной памяти, для новых открытий, иногда прибегая к гипнозу или сыворотке правды. Также Осенние придворные путешествуют чаще других подменышей, исследуя места, обладающие

волшебными свойствами. Любая мелочь может оказаться важной.

Придворные Осеннего Двора часто исследуют Заросли в поисках отблесков аркадианских чудес. Другие исследуют пределы известных соглашений и их взаимодействие друг с другом – некоторые применяют очень научный подход к таким вещам, а другие отказываются поверить магию логикой. Дерзкие Пепельные придворные пробуют новые соглашения, расширяя область магии подменышей и разрабатывая Договоры, с которыми Феи не могут совладать. (Утверждение, что все основатели Дворов в наши дни были бы членами Осеннего, переводится в шутку).

Не все источники силы, которые пытаются использовать Потерянные, относятся к Вирду. Есть куда больше сверхъестественного, чем просто Феи, и Осенний Двор знает это получше многих. Его члены исследуют – осторожно, внимательно, с множеством (очень разумных) ограничений – миры оборотней, магов и других сверхъестественных созданий. Никогда не знаешь, где найдешь союзника. Или новое оружие.

Придворные

В каждом члене Осеннего Двора звучит тихий голосок, тоскующий по волшебной Аркадии и отчаянно желающий вернуться назад. Возможно, этот голос создали Феи, возможно, это естественно для подменыша, но, так или иначе, он есть. Это всего лишь одна из причин, и часто – не самая главная, по которой многие подменыши вступают в Осенний Двор. Многие подменыши просто хотят навредить своим похитителям и видят свои волшебные способности лучшим способом сделать это. Других очаровывает ирония борьбы с Феями их же собственной магией.

Лучшие из будущих придворных Осени - личности творческие и любознательные, и наконец, они также любят волшебство. Есть креативные способы вести войну без магии, есть интересные вопросы касательно обыденных вещей. Подменыши вступают в этот Двор потому, что хотя менять мир не напрямую, влияя через пространство веры и поэзии, которое игнорирует большинство людей. Неизбежно любой придворный сталкивается с противоречием, окружив себя всем тем, от чего так старался сбежать, но обычно это происходит не сразу.

Придворные Осени ищут альтернативное решение для преодоления своих препятствий. Придворный скорее сделает оппоненту подсечку, чем будет толкать его, а заманить его на лед – еще предпочтительней. Кто-то может пустить слух, чтобы выманить Фею, вместо реальной приманки. В любом случае, подменыши, которых привлекает этот

Двор, склонны избегать прямого пути. Если, конечно, он не наилучший.

И хотя все члены Двора связывают себя с магией, многие специализируются в конкретных областях и расширяют свое мастерство в других дисциплинах. Даже те, кто придает изучению магии вторичное значение, используют метод Осеннего Двора для решения проблем в повседневной жизни. Бизнесмен, который занимался аутсорсингом прежде, чем он стал «выгодным», ученый, который дал шанс нелепым теориям и учитель, который изящно обходит гнев начальства – все те, кто могут присоединиться к Осеннему Двору.

Большинство Осенних Дворов требуют от кандидата поделиться какой-то тайной о Вирде, неведомой им. Приемлемыми тайнами часто могут быть лишь туманные фрагменты, которые подменыш помнит о своем времени в Фейри. Некоторые подменыши пытаются выдумать такие вещи, но тайна, которая не выглядит правдиво, бывает быстро раскрыта. С другой стороны, способность подделывать сказки о магии Фей и дурачить других – ценное креативное качество, и его могут уважать. Другие подменыши демонстрируют Договоры, нераспространенные в их местности или Дворе.

Но магия имеет цену. Подменыши, которые практикуют ее неосторожно, обнаруживают, что вновь отдалились от Земли. Еще хуже то, что некоторые из них не осознают, как много человеческого отдали за тайные знания. Мудрейшие среди них принимают цену, которой не избежать, и Двор помогает Потерянным, лишенным такого умения принять это. Других это не заботит или они не задумываются об этом, наслаждаясь магией ради магии, и посылая к черту (или игнорируя) последствия.

Ритуалы

Ритуалы Осеннего Двора не столь цветисты или уединенны, как у других Дворов. Ежегодная Осенняя Ярмарка распространена во многих регионах. Каждый год члены Двора и почетные гости других Дворов собираются, чтобы продемонстрировать свои открытия в области сверхъестественного. Подменыши показывают свое возросшее мастерство в хорошо известных Договорах, представляют новые токены и делятся уникальными соглашениями (если такие есть). Тут же есть полный набор лекций на все виды волшебных тем. К тому же, Осенняя Ярмарка – это неофициальная возможность обменяться волшебными инструментами или услугами.

Многие Осенние Дворы организуют охоту, известную как Охота Листьев, Пепельный Гон и под другими именами. Это охота до смерти, где рады всем заинтересованным подменышам, во время которой феи скажут (или бегут, или едут) и убивают своих врагов.

Возглавляют список добычи Истинные Феи, но целью охоты бывают и лоялисты, недобитые порождения снов и иногда двойники. Двор берет на себя расходы и организацию по поставке оружия и сокрытия мероприятия от людских глаз. Все, что требуется от других Дворов – предоставить разгоряченную толпу добровольцев. Конечно, Осенний Двор получает первую долю добычи, особенно волшебной, с этой охоты.

Большинство участников охоты принадлежат Осеннему и Летнему Двору, но всегда приличную долю участников составляют и другие (в том числе и Неприсоединившиеся). Каковы бы ни были их причины, большинство наслаждается возможностью заставить врага бежать в страхе, пускай лишь на вечер или два.

Некоторые Дворы применяют к магии подход научного сообщества в еще большей степени. Они выделяют средства на организацию лекций придворными других Осенних Дворов, организуя поездку и проживание и иногда даже гонорары. Некоторые издают журналы, содержащие монографии членов Двора. Такая работа, как правило, не превышает по тиражу самиздатовские журналы (и так и воспринимается людьми, которым довелось наткнуться на один из них).

Геральдика

Свинцовое Зеркало использует скрытый символизм. Цвета Двора – это цвета Осени: красный, желтый и оранжевый цвета сухих листьев, смешанные с серостью нависающего неба и коричневым оттенком коры голых ветвей. Символы, часто используемые Осенним Двором, включают осенние листья и ветви, увядшую траву, падающие капли дождя, молнию, поднимающийся столб дыма, снопы пшеницы, корзины собранных фруктов, сову, ворона и ворону, падальщиков, рыбу-ёж, змею, паука, кровать, винтажный автомобиль, окуляр, зеркало или увеличительное стекло, книгу, рябиновый жезл и догорающую свечу, и так далее.

Мантия

Мантия Осеннего Двора более волшебна, чем у других. Она обладает волшебными обертонами – вспышками света, оккультными символами, причудливыми музыкальными звуками или другими показателями – помимо обычной природы сезона. При Мантии от ● до ●●● в обличье персонажа появляются изредка падающие сухие листья (особенно часто в разгар сезона), зажженные свечи или лозы готовых к сбору урожая растений. При Мантии ●●●●+ обличье показывает эти символы чаще, и случается убивает ближайшие растения заморозками, или заставляет их увянуть. Люди, которые могут видеть обличья, иногда

чувствуют озноб, обычно не связанный с температурой.

Члены Пепельного Двора обладают склонностью к магии фей. Мантия ● дает персонажу два добавочных дайса на бросок активации любого Договора, который использует Оккультизм. Чем дальше персонаж связывает себя с Двором, тем больше растет его родство с Феями. Мантия ●●● позволяет добавить один дайс на броски Эмпатии и Расследования, касающиеся Истинных Фей или Фейри. Величайшие члены Двора инстинктивно понимают магию. При Мантии ●●●●● они могут перебросить любой неудачный бросок Оккультизма, касающийся магии (но не активирующий силу, такую, как Договор или соглашение). Считается результат второго броска.

Страх

Члены Осеннего Двора различают два уровня страха. Они вызывают эмоцию в других и исследуют собственный страх. Культивировать страх в обществе легко, но не всегда предпочтительно, нравственно или безопасно. Подменыш может распустить слух в районе о сексуальном маньяке, который живет где-то поблизости, но если этот ложный слух отследят до него, будут проблемы. Точно так же, кто-то может подорвать веру людей в свою защищенность, организовав хулиганские выходки или устраивая полиции ложные вызовы с жалобами о торговле наркотиками или перестрелках. Это тоже может иметь последствия, так как такие «пророчества» имеют свойство сбываться. Холодная война была хорошим временем для Осеннего Двора, когда угроза ядерной войны была сильно преувеличена, и некоторые скептически замечали, что страх приносил хорошую прибыль – и людям, и Свинцовому Зеркалу.

Дети – ценный источник страха для Осенних придворных. Дети не столь скептичны как взрослые, и эмоционально более чисты, поэтому многие члены Двора оттачивают свои навыки, рассказывая «страшилки» или устраивая пугающие представления. Популярно также распространение легенд о «том доме» или «старике Уизерсе». Некоторые *создают* двор, на который дети никогда не заходят, чтобы забрать залетевший мяч. Создание действительно пугающих домов с привидениями на Хеллоуин – традиция, от которой отказываются немногие.

На первый взгляд, члены Двора знают, почему они боятся. Их время насильственного служения в Фейри до сих пор пугает их. Что на самом деле важно – как они относятся к этому страху. Пепельный придворный пытается знать о всех своих страхах, будь то испуг (внезапное столкновение машин поблизости) или постоянный ужас (Другие, само собой, но

также и более обычные вещи – например, пауки, или потеря почетной должности).

Ключом является знание этой эмоции и собственной волшебной природы; члены Двора Страха не пытаются покорить свои страхи, считая это неблагодарной целью, а скорее учатся тому, как *использовать* эти страхи. Они пытаются мудро воздерживаться от дел, в которых они будут нервничать и принесут мало пользы, и они исследуют, как можно работать со своими страхами, чтобы выйти за свои обычные пределы.

Члены этого Двора известны своей способностью понимать страхи *других* и умением использовать это понимание с потрясающей эффективностью.

Стереотипы

Весенний Двор: Они могут понимать природу Вирда, но определенно ничего не делают.

Летний Двор: Так много потенциала, но они растрачивают его на грубую силу.

Зимний Двор: Если они когда-нибудь вылезут из своих раковин, они смогут сделать хоть что-то. А так – они просто прячутся.

Зима

(Бесшумная Стрела, Ониксовый Двор, Двор Печали)

Господи, заткнешься ты или нет? Тут повсюду война, если будешь шебуришать, окажешься у кого-то на мушке. Лучше сидеть в окопе. Здесь внизу тебя трудно заметить, и это хорошо, потому что это – незримая война. Но она здесь, на ней убивают, и было бы куда лучше оказаться подальше отсюда. Если тебя не видят – значит, не попадут, верно?

Гляди, ты мог забыть большую часть Фейри, но Фейри тебя не забыла. Она хочет вернуть тебя. И мир может казаться тебе нормальным, но ты – ты заметен как мозоль на пальце. Ты должен научиться скрывать свое обличье, запихать его туда, где они не найдут тебя, и все будет в порядке. Некоторые из нас идут вперед и сражаются, убивая во тьме, но я предпочитаю держаться подальше от этого. Я хочу жить вечно.

Охота заканчивается когда лиса прячется в нору. По логике Зимнего Двора, если Истинные Феи не могут найти тебя, они не могут поймать тебя и утащить назад в Фейри. Зимой исчезает вся слава и величие сезонов, ее нет нигде, и снег покрывает землю. Но и в это время есть жизнь, ожидающая под покровом снега, где ее не побеспокоят. Бесшумная Стрела знает это.

Основателем Двора был подменыш по прозвищу Снежинка Джон. В соответствии с его прозвищем, его было невозможно отличить от любого другого человека. В толпе он сливался идеально. В то время когда основатели других Дворов бросили вызов сезонам, он сделал то же самое – скрылся. Легенда говорит, что Джон публично заявил о том, что хочет получить от Зимы соглашение. Но испытания никогда не было. Спустя два года, когда Зима обошла мир дважды, Снежинка возник вновь и заявил, что неспособность Зимы найти его дарует ему право на соглашение. Многие подменыши говорят, что в этой сделке было что-то еще, но так и не определились, чтобы это могло быть. Факты таковы, что у Зимнего двора есть соглашение.

Когда приходят Феи, уходит Зимний Двор. И напротив, кот из дома - мыши в пляс. Сам по себе Двор занимает любое незанятое место, которое считает удобным и привлекательным, и с легкостью бросает его при угрозе опасности или раскрытия. Членам Двора известен краткий список подобных мест, так, что они знают, где искать. Но даже они не уверены, где именно появится Двор, до тех пор пока кто-то не найдет его и не сообщит другим. Это мера безопасности, гарантирующая, что врагам будет очень сложно отследить их и устроить засаду.

Члены Двора практикуют зашифрованную речь, чтобы лучше скрывать свои намерения от преследователей. Они оставляют друг другу сообщения так, что чужаки не могут перехватить их (использование Договоров идеально подходит для этого; сочетание ящиков для корреспонденции и шифров второе по популярности и обычно этого хватает). Многие из них обустраивают несколько домов и заводят привычку избегать постоянных маршрутов, опасаясь засад. Подменыши постоянно вкладывают средства в системы безопасности (обычные, волшебные или комбинацию из двух) и тайные комнаты. Некоторые Дворы организуют «убежища» для своих членов в случае, если им понадобится место, где можно укрыться от нежелательного внимания (Фей или людей). Холодная война была определяющим временем для Зимнего Двора; в то время как Осенний Двор хорошо нажился на страхе перед ядерной угрозой, Зимний Двор научился сплести многие человеческие инновации в шпионаже и обмане со своими собственными талантами фей к надувательству.

Ониксовый Двор состоит не только из паранойи или таинственности, хотя они определенно присутствуют. Придворные пытаются быть незаметными в своей обычной жизни. Они избегают внимания своих соседей, становясь «еще одним парнем». В пригородах, где домовладельцы ежедневно уезжают из дома, вы не захотите парковать машину на обочине. Даже феи, которые не имеют постоянной работы (многие, но не все) уезжают и где-

то «проводят рабочий день». Зимние подменыши становятся незаметными служащими, занимаясь обычной, но незаметной работой и стараются не вступать в неприятности. Только те, кто могут безупречно вести дела, имея дело со странными созданиями в Фейри, пригодны к такой работе.

Члены Двора сливаются с любой обстановкой. Городская жизнь очень привлекательна, поскольку среди всех этих людей легко быть всего лишь еще одним незнакомым соседом. В кофейне член Зимнего Двора будет прилагать усилия, чтобы быть в меру скупящим и в меру позером. На ночной улице он всего лишь еще один парень в ветровке и бейсболке. Даже в ситуации, в которой нет четких критериев внешности и поведения – к примеру, разношерстные компании, или событие, на котором смешались панк-рокеры и высшее общество – подменыш может выделяться, но он выделяется меньше, чем *вон тот* парень. Подменыш будет не самым пафосным богатеньким мальчиком, но и не самым татуированным и покрытым пирсингом панком, и взгляд скользнет мимо него.

Все это – часть усилий Двора, желающего остаться незамеченным Феями. Не вписаться в человеческое общество означает раскрыть смертельно опасную тайну, и поэтому Зимний Двор ставит своей целью вписаться идеально. Даже другие люди редко обращают внимание на Зимних придворных, но не до такой степени, чтобы игнорировать их. Ведь последнее тоже может привлечь внимание к подменьям.

Придворные

Другие подменыши называют Зимних придворных трусами, хотя знают, что это не так. Члены этого Двора не просто пытаются прятаться от Фей, они желают жить своей собственной жизнью. И чтобы жить, они создают барьер между собой и миром Фей. В этом есть некоторый самообман, и кое-кто из членов Двора осознает его. Чтобы по-настоящему спрятаться от Фейри и всего, что она являет, подменыш должен спрятаться от самого себя.

Несмотря на это, отделение себя от Фейри и Вирда редко встречается в этом Дворе. Только самые радикальные придворные стремятся к этому. Другие создают себе иллюзию нормальности, достаточную, чтобы обмануть Фей и стать прикрытием для иной деятельности этих придворных. Они незаметны, коварны, искусны и не любят открывать свои истинные мотивы даже союзникам. В конце концов, эти союзники куда хуже умеют скрывать правду. Двор шпионит за Гоблинскими Рынками, изгнанными Феями и даже Истинными Феями, когда они навещают Землю. Иногда Зимние придворные убивают. Бесшумная Стрела – это не просто поэтическая или красивая метафора.

Само собой, Двор принимает только тех подменышей, кто хочет только бежать и прятаться, но при этом сознает, что они не смогут жить нормальной жизнью. Со временем, даже самые застенчивые беглецы испытывают потребность общаться с миром, которому теперь принадлежат. В итоге они вмешиваются, желая помочь, и становятся начальниками службы безопасности или посредниками или асассинами общества подменышей.

Подменыши этого Двора предпочитают ускользать от проблем, а не решать их. Это вариант решения – какой бы ни была проблема, сейчас она не может повредить *им*, так что все нормально. Это бессердечное отношение не означает, что они не оказывают помощи. Зимние придворные склонны уводить других подменышей из-под удара, и иногда они сами *лезут на рожон*, полагаясь на то, что их навыки позволят им вновь вернуться к безопасности.

Ониксовые придворные демонстрируют свое призвание по-разному. Полководец способен отвлекать врага, но так и не столкнуться с ним в битве. Никто не замечает светского Зимнего придворного, а он есть и усваивает информацию. Они становятся идеальными неразговорчивыми деловыми партнерами. И не все из них избегают внимания – но даже те, кто на виду, не раскрывают ничего о себе. Популярный конферансье может выглядеть безобидным, но он формирует мышление сотен, тысяч и больше фанатов.

Многие подменыши присоединяются к Зимнему Двору, только вернувшись из Фейри, но остается в нем не больше, чем в других Дворах. Бежать и прятаться – это очень естественная, природная потребность для недавно сбежавшего, что делает Зимний Двор весьма привлекательным. Редкий Зимний монарх предпочтет отказать таким беглецам. Напротив, Двор пытается помочь как можно большему числу пострадавших. Только спустя несколько месяцев взаимодействие между членами Двора и потенциальными кандидатами покажет, примет их Двор или отвергнет. В последнем случае им советуют более подходящий для них Двор. Редкая фея принимает отказ настолько тяжело, чтобы вообще остаться Неприсоединившимся.

Ритуалы

Самый известный из ритуалов Зимнего Двора – Зимний Рынок, предприятие, которое большинство Дворов организует два или три раза за сезон. На рынке подменыши всех Дворов и Неприсоединившиеся, вольны устанавливать прилавки и павильоны, покупать, продавать, играть в игры и обмениваться услугами или информацией. Зимний Рынок не так специфичен как Осенняя Ярмарка Осеннего Двора и в большей степени открыт для неволшебных сделок.

Большинство Дворов Зимы использует Зимний Рынок для двух целей. Первая – для

отмывания информации Ониксового Двора, «конфискованных» вещей и услуг, которых там предостаточно. Зимние придворные составляют большинство продавцов на Зимнем рынке, хотя и не покупают много. Вторая – противостояние беззаконию и влиянию Гоблинского Рынка. Зимний Рынок дает подменышам возможность заниматься теми же сделками и налаживанием связей, не подвергая себя опасности раскрытия хобгоблином, изгнанной Феей и лоялистом, которые со столь же легкостью продают информацию в Фейри, с какой они продают подменышам Договоры.

Некоторые Дворы используют Зимний Рынок для достижения третьей цели. Сбор Дворов подменышей дает Бесшумной Стреле возможность судить о потенциале и силе других Дворов. К тому же, это шанс для Двора, чтобы внедриться в общество других Дворов. Многие Зимние Дворы не испытывают в этом потребности, но некоторые практикуют подобное.

Нередко Зимние Дворы проводят ежегодный Зимний Бал. Какой-то умник назвал это событие словом, которые используются для школьных и университетских танцев, и название приклеилось. Зимний Бал – это маскарад, где скрывание собственной личности обязательно, что дает возможность свободно общаться, забыв о прошлых конфликтах. Двор предоставляет токены, которые скрывают обличье, или заключает соглашение с определенными сущностями в Фейри, делая личности неузнаваемыми в течение вечера. Таким образом, даже стандартные враги Дворов подменышей могут явиться и участвовать, в то время как подменыши чувствуют себя надежно скрытыми.

Радио «Свободная фея» - современная традиция, принятая Зимними Дворами. Будучи мастерами обмана, Ониксовые придворные обычно находятся в центре любого подпольного движения. Радио «Свободная фея» - это способ распространения информации, которую стоит знать каждому Потерянному, и при этом он не выдает распространителя и получателя. Радиостанцию можно отследить, но она постоянно перемещается. Удивительно, не все Зимние Дворы поддерживают радио «Свободная фея», и иногда его рассматривают как подпольное движение внутри самого Зимнего Двора.

Геральдика

Зимний Двор редко заявляет о своем присутствии. Даже когда Двор обязан поступать так, например, в официальных случаях, его геральдические цвета и символы немногочисленны. Цвета Двора – черный и белый. Двор иногда примешивает серый, но цвета почти всегда контрастируют. Некоторые символы, наиболее часто используемые Двором, это

– стрела, стилет, сосульки, листья падуба⁴, пистолет с глушителем, волк, мышь, заяц, крот, голое дерево, серый туман или дым, затмение или убывающая луна, бородатый человек, и другие.

Мантия

Мантия Зимнего Двора незаметней других, вплоть до того, что его членов можно спутать с теми, кто Неприсоединившиеся. Мантия наиболее ярко проявляется себя своим отсутствием: при Мантии от ● до ●●● обличье просто выглядит более *ярким*, как будто заметить его легче или четче, чем другие. При активации Договоров или явной магии в этом обличье могут мелькать снежинки. При Мантии ●●●●+ обличье выглядит как никогда обычным, хотя активное использование магии может наполнить его снежным вихрем.

Мантия ● позволяет персонажу стать более неразличимым на фоне окружения. Вычтите один кубик из всех бросков Сообразительность + Спокойствие или Сообразительность + (Навык) с целью заметить персонажа. Это не работает, если кто-то ищет именно его, и персонаж может на сцену подавить эту ауру легким усилием. Мантия ●●● добавляет один дайс на все броски Обмана. На Мантии ●●●●● указанный выше штраф в один дайс повышается до трех.

Печаль

Члены Двора Печали поступают со своей знаковой эмоцией как и со всем остальным в своей жизни: они прячутся от нее. Все они понимают, что она остается, скрываясь на задворках их сознания, но они могут с ней справиться, избегая ее. В большинстве случаев это – самое здоровое, что можно сделать. Невозможно справиться с печалью утраты чудес Фейри когда ты не собираешься возвращаться назад. Что толку горевать об украденной жизни, если нет *пути* вернуться назад?

Одаривание этой эмоцией других – едва ли вопрос жестокости. Часто это милосердие. Это способ подарить другим облегчение, которое сами придворные не могут – или боятся – испытать. Подменыш может прийти на похороны и поговорить об усопшем с теми, кто потерял его, и некоторые заходят так далеко, что становятся страстными составителями панегириков. Они заставляют других поразмыслить над печалью и справиться с ней. Природные катастрофы, такие как ураганы и тайфуны, считаются временем изобилия для

⁴ Падуб, или остролист, - растение, ягоды которого сохраняются всю зиму. Также используется в рождественских венках и иногда заменяет елку.

Зимнего Двора – хотя, само собой, не стоит открыто демонстрировать свою радость. Это будет выглядеть глупо и бесчувственно.

Вина и сожаление – это другие, высоко ценимые источники печали. Феи этого Двора могут тайно присутствовать в костеле на чужой исповеди, или даже исповедовать сами, слушая, как кающийся просит об отпущении грехов. Другие посещают тюрьмы, чтобы обсудить последствия заключения осужденных, ведут занятия по групповой терапии или участвуют в них. Не столь отягощенные моралью подменыши создают трагедии, чтобы позвать печаль, которую они посеяли, но подобные действия обычно осуждаются Двором и иногда даже пресекаются силой.

Стереотипы

Весенний Двор: Я думаю, они прячутся от себя так же, как и мы... только громче.

Летний Двор: Иногда я думаю – если бы Летние парни прекратили лупить себя в грудь и выть, то, возможно, *Они* потеряли бы наш след.

Осенний Двор: Если бы они меньше рисковали, их помощь была бы неоценима. А так, они чаще создают проблемы, чем предотвращают их.

Неприсоединившиеся

Не каждый подменыш присоединяется к Дворам. Причины разные, но большая их часть связана с тем, что каждый Двор использует собственный специфический метод, чтобы избежать похищения Феями и особую связь с определенной эмоцией. Не все подменыши могут практиковать подобный образ действий, и потому им кажется, что Дворы требуют слишком много. Возможно, они не чувствуют в себе тесной связи с одной из четырех эмоций, поддерживаемых Дворами. Иногда самые напряженные конфликты возникают когда беглецу подходят методы одного Двора, но правящая эмоция другого – те, кто не могут объединить то, и другое, могут менять Дворы несколько раз прежде, чем стать Неприсоединившимися.

Некоторые подменыши отвергают Дворы не потому, что они им не подходят, но потому, что их не устраивает нечто в идее Дворов. Возможно, концепция слишком сильно напоминает новоприбывшему Дворы Фей (хотя он может вступить в Двор несколько лет спустя). Политические или философские идеи подменыша могут включать в себя отрицание любых правящих организаций. Возможно, он не уживается с людьми, которые указывают ему, что и как нужно делать, или социальные группы, из его опыта, всегда приносят проблемы. Может быть, Дворы производят впечатление слишком лицемерных или погрязших в

междоусобных конфликтах.

Обычно один из каждых шести-семи подменышей отказывается вступить в какой-либо Двор. В тех местах, где Дворы сильны и занимаются активной вербовкой, или там, где Другие более агрессивны, Неприсоединившиеся встречаются гораздо реже. В регионах со слабыми Дворами или в тех, где Дворы крайне коррумпированы и разобщены, численность Неприсоединившихся выше. Исключительно харизматичные лидеры с каждой стороны также могут повлиять на это соотношение, либо в пользу Дворов (что случается чаще), либо в пользу независимости, когда это то, во что верят лидеры. Даже несмотря на хорошие причины избегать Дворов, поддержка и сила, которую сулит договор с ними, убеждает многих.

Неприсоединившиеся в целом не являются политической фракцией. Их характеризует желание оставаться свободными от Великих Дворов, но это не включает в себя общие цели или отстаивание интересов подменышей, не принадлежащих Дворам. Но в некоторых областях Неприсоединившиеся объединяются. Они могут быть группой Потерянных, имеющих собственную мотивацию, сплотившимся вокруг харизматичного лидера, который обеспечивает им голос во фригольде. Они могут считать себя союзом, открыто вербуя других подменышей и призывая к жизни, свободной от вмешательства Дворов. Эффективность подобных сборищ бывает разной, но в некоторых местах лидер Неприсоединившихся обладает влиянием и способностями, не уступающими любому придворному Дворов. Даже если лидер Неприсоединившихся не может занимать трон сезонов, он может скрыто управлять, находясь за ним.

Угрозы

Подменышам, которые вступили во Дворы, многое преподносится на блюде. Очень легко втянуться в политические игры подпольной группы выживших. Отделенный от похитителей целым миром, сбежавший узник Фейри может забыть, что они все еще здесь, и насколько они опасны. К тому же не все подменыши по-настоящему приспособились к миру людей. Кто-то сошел с ума. Кто-то оставил свои души в Фейри. И некоторые работают на врага.

А с другой стороны, двойник подменыша – постоянное напоминание о том, кто есть подменыш. Существование двойника так или иначе вынуждает подменыша прийти к соглашению с самими собой о том, кем он был и кем он стал. Такова судьба подменыша – свести счеты с той заменой Фейри, которая украла его жизнь, какова будет эта расплата –

примирение или убийство – сказать трудно.

Двойник

Красивый у вас малыш. Веселенький, улыбается, пухленький и всеми любимый ребенок, который любит вас и крепко обнимает, когда вы укладываете его в постельку, а как мило слушать его бормотание – «мама», «папа». Так откуда же взялось это красное, сморщенное, вопящее существо, которое хнычет, извивается и пинается, сопливая тварь, которая воротит голову, когда вы ему улыбаетесь, швыряет игрушки через всю комнату, кашляет и плюется и ненавидит вас? Это не ваш ребенок. Кто-то пришел и забрал вашего прекрасного малыша и оставил эту уродливую и скулящую тварь.

Твой брат заботлив, честен и мудр, и очень тебя любит. Он всегда был рядом, чтобы защитить от старших, злых детей, и он рассказывал тебе анекдоты и порой подкидывал сладости и запрещенные комиксы в комнату, когда этого не видели мама и папа. Но кто сейчас перед тобой, он больше не хочет с тобой разговаривать, не хочет гулять с тобой, он сидит в своей комнате, одетый в черное, слушает громкую злую музыку и проклинает Маму и Папу? Это не твой брат. Кто-то пришел и забрал его, и оставил этого сурового и саркастичного чужака вместо него.

Ваша мама всегда добра, приветлива и чудесно готовит, но однажды вы вырастаете и думаете: кто эта старуха, эта морщинистая ведьма, которая даже стряпать разучилась? Почему она так сурова и уверена в своей правоте? Это не ваша мать. Она ушла, и эта несчастная сухопарая женщина заняла ее место.

Примерно так это выглядит для большинства людей. Почти каждый родитель смотрел на своего ребенка и думал: *А мое ли это дитя?* Характер отношений меняется с возрастом, дети по-другому смотрят на своих братьев и сестер, когда становятся старше, люди начинают замечать в своих родителях недостатки, на которые раньше не обращали внимания. Однажды вполне можно поверить, что вашего ребенка, брата, отца, жену подменили.

В 1895 году молодая женщина из Типперэри по имени Бриджит Клири заболела и оказалась прикованной к постели на несколько недель. Ее муж Майкл знал, что случилось. Ее подменили. Несколько дней подряд он пытал ее раскаленной докрасна кочергой и позвал людей из своей деревни, чтобы держать ее, пока он мочился на нее, и хотя он молила о прощении, он ткнул раскаленной головней ей в губы. Когда она не смогла произнести свое имя трижды, он облил ее парафином и сжег заживо. А потом отправился в разрушенный форт, ожидая, что Дивный Народ вернет его жену. Этого так и не произошло.

Подобного больше не случается, по крайней мере, на цивилизованном Западе. Сейчас люди знают, что это всего лишь психологическое явление, определенное состояние рассудка. Это совершенно нормально. Люди справляются с этим, а когда не могут, значит, это определенная патология. Родители испытывают чувство вины. Дети перерастают это, хотя их отношения с братьями и сестрами никогда не становятся прежними. И злодеяний, подобных смерти Бриджит Клири, больше не происходит.

И никто не замечает настоящих двойников.

Их куда труднее обнаружить, чем считают их жертвы, и они не всегда знают, что они такое. Они почти совершенны, но не настолько, чтобы не вызвать легкое подозрение, которое здравомыслящие люди склонны подавлять.

И они проживают жизнь людей, которых они заменили. А тем временем их копия, запертая в Аркадии, изменяется, пропитываясь сущностью Фейри, пока не становится совсем другой. Чем дольше подменыш остается в Фейри, тем больше он изменяется, и тем больше шансов, что двойник проживет вместо него его жизнь.

И к тому времени когда подменыш возвращается, двойник, который даже может считать себя человеком, проживает жизнь, которой не было у подменыша, и двойник становится этой личностью, теряет и находит друзей, налаживает связи, работает, живет и участвует в жизни, которой подменыш не жил. Подобно звезде немого кино, которая заняла третье место на конкурсе своих же двойников⁵, подменыш обнаруживает в своем доме самозванца, который куда лучше «играет» его, чем он сам.

Двойник знает, когда подменыш, которого ему приходится замещать, возвращается назад. Он знает, когда его копия рядом. Он может видеть обличье подменыша. Если двойник знает, что он такое, или если внезапно вспомнил об этом после того, как забыл Аркадию и убедил себя в том, что он человек, он будет готов. Если он не знает этого, то испытает ужас и недоверие, столкнувшись с увиденным.

В любом случае, двойник когда-нибудь столкнется с правдой о том, что он такое. Каждый увидит кого-то, кто выглядит точь-в-точь как он. Но он увидит и кое-что другое: рога, странные глаза, мех, когти, кожу из льда, или пламени, или воды, или земли. Он увидит Фейри, которые придут, чтобы забрать его назад, или подменыша, который, как он всегда боялся, вернется забрать его жизнь.

Он жил этой жизнью, как своей собственной, уже долгое время, и он сделал ее своей, направляя ее по собственной воле. Подменыш может не понимать этого, и скорее всего, не

5 Имеется в виду случай с Ч. Чаплиным.

будет знать, что же делать с ней, если вернет ее назад. Так сохранил ли прежний владелец этой жизни право на нее? Аргумент «Она изначально была моей» - не всегда убедителен. Владение в данный момент может и не гарантировать юридической правоты, но в любом случае это серьезный довод в пользу нынешнего владельца⁶.

Двойник обладает магией. Возвращение его оригинала открывает эти силы в двойнике, начиная со своего рода шестого чувства, способности *знать*, что подменыш приближается, даже если двойник не понимает, что он такое. Каждый двойник может видеть обличье фей, независимо от того, понимает или нет он значение этого.

Какой-то двойник знает и ждет; другой испытывает ужас и считает, что он сошел с ума. Потом появляются и другие способности. Двойник бежит от боя со своим оригиналом, и обнаруживает, что он отрывает тени от людей и поедает их, не понимая, что же он творит. Подменыш использует странное волшебство – двойник отзеркаливает его обратно.

И некоторые становятся живой ловушкой, способные закричать и тем самым позвать Истинный Фей, чтобы они вернулись и забрали свою собственность.

Истинные Феи

Это история о Яллери Брауне. Один добрый юноша, работник фермы, как-то раз шел через поле и услышал звук, похожий на плач младенца. Он пошел на этот звук, нашел большой камень и поднял его. Под камнем был крохотный человечек. Маленькое создание сказало, что его зовут Яллери Браун, и что юноша спас его, и за это он будет помогать доброму человеку во всех его делах до конца его дней. Но Яллери Браун предупредил, что юноше не должен никогда благодарить его, ибо тогда помощь закончится. Потом он исчез. Работник вернулся к своей работе и обнаружил, что Яллери держит свое слово, но его помощь, как оказалось, была хуже, чем никакой, поскольку у всех на виду инструменты двигались сами по себе, а снопы зерна вязали и складывали невидимые руки. Вскоре другие работники поняли, что незримая сила делает все дела за их товарища, и стали избегать его, шепотом обвиняя в колдовстве. Юноша пошел в другую деревню, но незримые руки Яллери Брауна следовали за ним повсюду. Юноша начал голодать, поскольку никто не хотел нанимать его. Однажды, после того, как ему сказали покинуть поле и больше не возвращаться, он вспомнил слова Фейри и сказал в пространство: «Спасибо тебе, Яллери Браун! За все, что ты сделал, вот моя благодарность!»

⁶ Ссылка на законы США, по которым текущий владелец чего-либо может на основании этого оспаривать право собственности, даже если юридически она раньше принадлежала другому.

Но он услышал полный ненависти тоненький голосок, который прошептал ему в ухо:
*Как хочешь трудись, но не будет достатка,
Как можешь паши, но зерна не пожнешь,
По воле злосчастья и Яллери Брауна,
Которого сам ты достал из-под камня.*
...и на этом все стихло.

Невзгоды начались этой же ночью. Явившиеся феи гремели сковородами, переворачивали столы и испортили ту скудную пищу, что была у юноши. Яллери Браун кричал ему в ухо, когда он пытался уснуть, смеялся над ним, отрезал ему подметки и наделал дыр в одежде, щипал его и вновь и вновь громко повторял стишок, так, чтобы слышали все, когда юноша шел по улице. Он стал изгоем, и никто не хотел иметь с ним дело. Спустя много дней голодный и уставший юноша больше не мог этого выдерживать. Он утопился и был похоронен без надгробия, и все это за добрый поступок.

Вот что бывает, когда дело касается Истинных Фей, Других, Джентри. Они не ведут себя как люди. Слова имеют другой смысл. Они поступают по другим правилам и незнание этих правил – не оправдание. Есть вещи, которые они *знают* о мире, вещи, которые неведомы нам. Они проводят параллели между вещами, совершенно отличные от тех, которые делаем мы. Самое точное слово, которые подобрали для Других подменыши – солипсисты. Повидимому, для них имеет значение только то, что сделали они сами, и, похоже, они не умеют смотреть на мир глазами другого. Их любовь и ненависть подобны льду и пламени, но они полностью лишены сочувствия и сострадания.

Те, кто собирает знания о Феях, считают их безумными, и это имеет под собой основания. Сравните: человек, больной шизофренией, слышит голоса и видит странные образы и галлюцинации. Он знает, что вещи не таковы, какими их видят другие. Объекты и слова обладают для таких людей особым значением, недоступным другим людям. Все содержит символы. И именно так каждая Фея видит мир. Потому неудивительно, что в разных человеческих сообществах люди с психическими расстройствами иногда считались отмеченными Феями. И действительно, чем больше подменыш походит на созданий, которые держали его в заключении, тем более безумным он становится.

Но наделение Фей психическими расстройствами наделяет их человеческими свойствами, которых они на самом деле просто лишены. Объявление Фей безумными делает их похожими на нас, делает их постижимыми. А они – непостижимы.

Некоторые истории предполагают, что Феи – это сны и кошмары. Во сне мы

путешествуем из места в место без нужды в перемещении. Во сне правила мира иные, и мы всегда знаем, что было так, как сейчас. Мы знаем, что суставы наших пальцев всегда были сделаны из стали, или что мы можем летать, или что мы всегда были лучшими друзьями с Дианой, которая не умерла, а просто прячется⁷. Во сне слова, объекты, места означают совершенно другое и взаимосвязи могут быть другими. У снов собственные правила, которым должно следовать.

И там есть кое-что еще. Совершенно точно, если какое-либо создание и должно быть создано из материи сна, то это Истинные Феи: они следуют таинственным правилам, они кажутся бессмысленными, и они выглядят так знакомо. Облики, которые они принимают, видимо, продиктованы бессознательными желаниями людей, которые их видят.

Но Феи определенно нечто большее, чем просто материальное выражение коллективного бессознательного. Они определенно обладают какой-то связью с человечеством, но какой – до конца неясно. Феи не обязательно появляются напрямую из того, что мы думаем и знаем.

И хотя параллели между Истинными Феями, безумием и снами дает нам некую идею, она очень поверхностна. В конечном итоге, самое большее, что можно сказать о происхождении Фей – они просто *есть*. Они существуют и этого достаточно.

Хлопни в ладоши, если веришь в Фей⁸

Верят ли люди в фей в наши дни? По-видимому, в прошлые времена (когда бы они ни случились) верили в фей, но перестали делать это теперь.

Но 650 лет назад Джеффри Чосер писал то же самое. Люди *всегда* думали, что феи – это то, во что верили когда-то в прошлом.

И для этого есть причины. Все это связано с тем, что воплощают Феи. Они – причина бояться темноты, и хотя здравомыслящие просвещенные люди знают, что нечего тут бояться, сомнение всегда остается. Поэтому они отрицают свой страх, делают его выдумкой и проецируют на прошлое.

За последние 100 или около того лет люди были менее склонны приписывать Феям все необъяснимое, но продолжали видеть их.

Например, в 1970-м, несколько школьников в Пинанге, Малайзия, видели три фигуры,

⁷ Видимо, имеется в виду принцесса Диана.

⁸ Отсылка к фразе из книги Дж. Барри «Питер Пэн»

которые высадились из маленького летающего устройства. Они были не более восьми сантиметров ростом. Они носили остроносые башмачки, а их одежда была покрыта звездами. У одного были рожки. «Космонавты» атаковали мальчиков, один из которых получил ожоги. В Кентукки в 1955-м странные огни предшествовали осаде фермы зелеными остроухими гоблинами, у которых были широкие пасти и выпученные глаза. В 1993-м семья из Австралии видела армию высоких пузатых черных созданий на полях штата Виктория. Создания скорее парили, чем шли, и позже мать семейства описывала их как лишенных материи, как будто они были сделаны из пустоты. В 1954-м женщина из Ареццо, Италия, видела маленьких, улыбающихся человечков с кривыми зубами. Они носили накидки, дублеты и чулки, а их шапочки были из плотной коричневой кожи. Они пытались забрать ее с собой, но она убежала. В 1951-м житель Иллинойса был атакован роем невысоких созданий, похожих на лягушек, которых поддерживал рой черных жуков. В 1972-м водитель из Аргентины подобрал автостопщика со странным каменным лицом, похожим на истукана с острова Пасхи, который потом исчез из его машины во вспышке света. Список можно продолжать долго.

Хотя истории об НЛО заменили собой истории о Феях, Феи все еще существуют. Они все еще наблюдают за нами и все еще вторгаются в мир, который мы знаем.

Неземные похитители другого рода

То, что пришельцы похищают людей, известно среди уфологов. Людей забирают из пустынных мест. Им показывают вещи, которых они не понимают. Иногда похитители проводят над ними эксперименты. Иногда похищенные должны объяснить смысл случайных предметов своим похитителям. Иногда они становятся объектом безумных издевательств. Иногда их заставляют заниматься сексом. Жертвы теряют фрагменты своей памяти.

Иногда их похитители добры, а иногда абсолютно безжалостны.

Иногда это фейри. Но всегда ли эти странные создания – Феи? Нет. Иногда вообще ничего не происходило на самом деле. А иногда это не Феи.

На самом ли деле пришельцы с других планет, которые не имеют отношения к Феям, совершали подобные вещи? Этого не знают даже Феи.

Классификация Фей

Фей невозможно классифицировать. В самом деле, те справочники по фейри, которые стоят на полках с эзотерической литературой в любом хорошем книжном магазине, как и

серьезные оккультные труды, разделяют Фей на сотни видов и фракций. Истории рассказывают нам о калликанзарихах и сидах, лютинах и кобольдах, Секретном Санте, Фир Болгах и Тилвит Тегах, дуэргарах и брауни, Цветочных Феях и нимфах, троллях и ведьмах, и тысяче других видов Дивного Народа по всему миру.

Коллекционер знаний об Аркадии будет ошеломлен объемом сведений о разных видах Фей, о том, как различается их поведение, и разнообразием правил, которые они соблюдают. Чтобы умиловить нокеров, надо их покормить, а брауни требуют блюдце молока. Некоторые фейри требуют восхищения их подарками; других оскорбляет, если им вернуть больше, чем они подарили сначала.

В итоге, хотя знание всего это спасло некоторых людей от необъяснимого гнева Фей, оно не имеет ничего общего с какими-либо «видами» или «обществом», которое могли образовать Феи. Разные виды фейри, фей, Дивного Народа, Добрых Соседей, *Devic intelligence* и как бы их ни называли в книгах – это всего лишь наблюдение за разными Феями, ведущими себя по-разному. На самом деле Феи не ограничены обликом, историей или социальными нормами. Они слишком изменчивы. Боггарт может родить Доби или **Bwca**. Фея, которая в один год приняла облик сияющей Белой Леди, в следующий может стать мерзкой ведьмой, грызущим кости гигантом или крадущимся в ночи троллем. А тот маленький серый похититель вполне мог быть великаном-людоедом столетия назад.

Это самый большой секрет Истинных Фей: нет никаких «видов» Фей. Есть только фейри, во всей их злобе, силе и непостижимости. Фейри *есть* то, что они *делают*. Они меняют свой облик и поведение по собственной прихоти, некоторые остаются одними и теми же на протяжении столетий, некоторые меняются еженедельно или ежедневно, или ежесекундно. Когда они изменяются, они становятся, во всех смыслах, совершенно другими созданиями. Нередко они забывают (или делают вид, что забыли, или предпочитают забыть) свое прошлое, позволяя вражде и дружбе, проверенным столетиями, раствориться, как будто они были написаны на ветру Аркадии, и создать новые воспоминания и новые прошлые.

В итоге поведение фейри определяется одним вопросом: интересно ли это? Феи не делают ничего, что не было бы интересным и забавным. Не существует никаких других моральных качеств, которых бы они придерживались. Если пытка и убийство занимательны и Фея достаточно «креативна», она будет настоящим извергом, пока ей не надоест. Если доброта спустя несколько лет покажется ей интересной манерой поведения, Фея будет святой, пока ее это не утомит. Смертные интересны, но обращаться с ними одинаково вновь и вновь может стать слегка скучным. И быть чудовищем, или святым, или любовником, или демоном

теряет свою *прелесть*, и Истинная Фея становится кем-то еще.

Но, опять-таки, все это может быть всего лишь подделкой, маской, скрывающей истину. Феи лгут.

Феи и странники

Люди, которых Феи похищают, непостижимы для них в той же мере, в какой Феи непостижимы для людей. Вот почему столь многие сумели сбежать годы спустя. Чувства, которые Феи испытывают к сбежавшим, очень разнообразны. Вокруг множество людей, многие из них уязвимы, и если уж подменыш сбежал, может быть, куда легче создать нового двойника и похитить нового раба, чем гоняться за беглецом. Тем более, что людей – килограмм на фейский пятак.

Феи, которые натываются на подменыша в мире людей или в Зарослях, понимают, с чем они столкнулись, но обычно их это не заботит. Смертные рабы сбегают постоянно. Большинство Фей просто не интересуется подменными. Феи могут быть собственниками и быть мстительными, когда хотят этого. Обычно, им все равно. Какая-либо Истинная Фея может считать, что подменыш недостойн ее внимания и проигнорировать его. Фея может просто рассеянно прихлопнуть его как букашку. Может быть, Фея получит некоторое удовольствие, поиграв с подменным, и забудет о нем, как дети забывают об одуванчике, с которыми играли «в часы»⁹.

Все меняется, когда Фея сталкивается с теми редкими подменными, которые обладают реальной силой, созданиями, чей Вирд сияет и переливается, и по мощи почти равен таковому у Феи. Феи понимают силу и реагируют на нее. *Как* именно они это делают, зависит от подменного и прихоти Феи. Все может закончиться насилием, если Фея попытается убить или вновь захватить в плен сбежавшего раба. Но, опять-таки, Феи не столь предсказуемы. Одна Фея может испытать чувство ненависти или зависти к подменному, обладающему такой силой, другая же продемонстрирует гордость родителя от того, что «младшенький» наконец вырос и принял права наследования. А некоторые Феи могут думать обо всем этом одновременно. Феи могут думать о подменном и как отличной потенциальной пешке в своих фейских политических играх или видеть в нем объект страсти, или агента в мире людей, или милую безделушку, которую надо заполучить.

⁹ в детских играх - часы: сколько раз подуешь на одуванчик прежде, чем сдуешь все семена, столько сейчас времени

Изгнанные

Иногда человеческий мир дает приют тем Истинным Феям, что не могут вернуться в Аркадию. Они менее могучи, эти Феи, и без своей связи с Аркадией фактически смертны. Нет ни одной из них, кто не хотел бы вернуться обратно в Фейри.

Некоторые из них – слабые Феи, которые слишком долго пробыли в мире людей и забыли дорогу назад. Но некоторые были изгнаны, приговорены к состоянию смертности неким судом Аркадии. Очень сложно представить, что же должна сделать Фея, чтобы ее проклинали ей подобные. И действительно, некоторые совершили преступления столь непостижимые и чуждые, что люди или подменыши не способны понять их, даже если им все разъяснили в деталях, сопроводив иллюстрациями.

Другие совершили ошибку и заболели, подхватив от людей заразу. В Аркадии все дозволено до тех пор, пока приносит удовольствие. Фея может привязаться к человеку, но действительно полюбить его и воспринимать это всерьез? Это уже не развлечение. Фея может жаждать отомстить какому-то подменышу, но если это становится настолько важно для Джентри, что она прекратит меняться, тогда эта Фея становится скучной. Концепции истинной любви, истинной ненависти и любой истинной эмоции – человеческие концепции, и по-настоящему их может испытывать только существо, наделенное душой. Другие лишены душ, но иногда эмоции захватывают их. Они становятся чуть менее Феями, зараженные фальшивой человечностью, которую не способны понять. Подобное существо опасно для Джентри, и опасно для мира людей.

Тем не менее, Изгнанные Феи, после того как их изгоняют из Фейри, становятся одержимы идеей возвращения в Аркадию. Они отчаянно хотят вернуться. Ирония в том, что само *желание* вернуться, свойственное этой одержимости, желание, которое превышает все остальное, все больше лишает их возможности вернуться назад. Это очень серьезно для них, и этот простой факт больше, чем что-либо другое, является тем, что держит их в изгнании навеки. И это делает их ужасно, ужасно опасными.

Обитатели Зарослей

В Фейри есть и другие обитатели, помимо Фей. Иногда что-то приводит их в Заросли, где невезучий подменыш может с ними столкнуться.

Некоторые создания являются мифическими. Иногда попадает что-то похожее на драконов. Существует химерический сплав птицы и кошки, человекоподобные птицы, покрытые чешуей, чья кровь ядовита, и тысячи других созданий, которые появляются и

исчезают, и кормятся теми несчастными, кто наткнулся на них. Есть сущности, созданные из чистых эмоций – страха, надежды и других, которые принимают облик людей и зверей.

Худшие из всех созданий – те, кто когда-то были людьми, пойманные в Зарослях и *измененные* магией этого места или желанием Фей, превращенные в почти безмозглые существа, хищников и падальщиков.

Подменыши против Подменышей

Любой подменыш знает – нет никаких гарантий, что другие Потерянные станут его лучшими друзьями. Хотя Дворы сезонов предлагают отмеченным Феями некую иллюзию цивилизованности. Это что-то, напоминающее объединение, а объединения требуют наличия общества. Даже если это общество основано на коррупции, насилии и в целом работает неэффективно, оно все равно остается обществом, которое по-своему ведет дела и имеет свои методы и порядок. Дворы сезонов – это микрокосм человеческого общества, и как и человеческое общество Дворы порождают тех, кто не может быть их частью: его отбросы, социопаты и враги, намеренно или нет.

Большинство опасных подменышей – те, кто так или иначе «сломан». Возможно, они безумны. Возможно, их побег не прошел гладко (или они никогда не сбежали). Или, возможно, что хуже всего, они вернулись назад не целиком.

Верные

Не все подменыши, вернувшиеся через Заросли, на самом деле сбежали. Не все подменыши, действующие свободно, на самом деле свободны.

Правда такова, что иногда Джентри позволяют кому-то из своих подменышей уйти. Иногда Джентри посылают кого-то из своих подменышей как своих агентов.

Подменыш может занимать важную должность при своем Дворе на протяжении 20 лет, но ему снится Аркадия, и видит себя лишенным надежды рабом Темной Госпожи, его воля полностью подавлена ею, каждое его действие – это результат прямого приказа его насмешливой и мрачной хозяйки. Он отлично ведет дела своего Двора, но вся структура Двора покоится на шатком фундаменте, который он же и заложил, и достаточно убрать один элемент, как костяшку домино, чтобы вся конструкция рухнула. И Темная Госпожа вознаградит своего раба. Или убьет его. В зависимости от того, насколько ей скучно.

Есть и другой подменыш, которая даже не знает, что она все еще в рабстве у Феи. Ее

посещают сны о прошлом, но она считает, что все под контролем. Она думает, что у руля она. Это не так. Когда она думает, что спит, она становится кем-то еще, и делает грязную работу Красногубой Ведьмы, что когтями, как палки корявыми, играет на струнах кровавых.

Третий сбежал только для того, чтобы его Хранитель отыскал его спустя несколько недель. Бессердечный Гигант решил побыть милосердным, и вот, столкнувшись с угрозой гибели, подменыш предает и врагов, и друзей, потому что либо он, либо они. Он впадает в отчаяние, его деятельность становится все более неосторожной. Это лишь вопрос времени, когда кто-то поймает его – либо другие подменыши, либо заскучавший Гигант, которому он больше не нужен.

Способы, которыми Феи используют подменышей, ограничены лишь потребностью Фей в развлечении, и многие свободные члены сезонных Дворов пали жертвой лоялистов. Они могут быть где угодно.

Больные

Иногда подменыши не возвращаются из Зарослей невредимыми. Касание Фей делает каждого подменыша чуть-чуть безумным. Невозможно прожить в Аркадии долго, не потеряв при этом части рассудка. Но некоторые подменыши слишком хорошо подходят для Фейри. Они сбежали, но сам этот поступок нарушил то ментальное равновесие, которое они могли сохранять в заключении.

Другие подменыши были достаточно в здравом уме, когда прорывались через Заросли, но обнаружили, что участь бывшей игрушки Фей в мире, который отвернулся от них, невыносима для них, и это их подкосило.

Реакция подменыша на потерю внутреннего равновесия может быть любой. Одна женщина-подменыш воображает себя персонажем детского стишка. Прокравшись в дом, взяла топор, вломила маме сорок раз. Когда дошло, что не права, вломила папе сорок два. Она бормочет странные стишки и напевает детские «страшилки», сопровождая своим жестоким действиям. Это все, что у нее осталось, и она строит свою жизнь, как получается, опираясь на смутные воспоминания и обрывки детских виршей.

Другой подменыш выглядит вполне адекватным, но его маленькая квартирka-студия заполнена его коллекциями, такими как коллекция глазных яблок, которые он хранит в морозилке, или коллекция резцов и коренных зубов, которые громоздятся в буфете. Могильный смрад его дома уже просачивается за пределы его жилища. Пока он скрывает от обычных людей свое увлечение. Серийные убийцы допускают ошибки и их ловят. Серийный

убийца, вооруженный магией фей, может не бояться людского закона, но подменыши, которых он знает, - это совсем другое. Они «не поймут». А если они найдут его, и правда не поймут, на что способна зубная фея, лишь бы продолжать заниматься своим хобби?

Другие подменыши уходят в себя, впадая в сумеречное состояние сознания. Один из них, до похищения склонный к религиозности, начинает воображать, что он побывал в Аду, его похитили черти и сделали одним из них, поскольку он был грешником. Возможно, он попытается уничтожить других «слуг сатаны», с которыми встретится, в жалкой попытке спасти свою душу и вернуть любовь Господа. Возможно, он решит, что, если он проклят, он должен действовать как один из проклятых. Если уж довелось стать дьяволом, то и действовать надо соответственно.

Это выглядит бессмысленно. Но ведь в безумии редко есть смысл. Болезни подобного рода ведут к трагедии, которую никто и ничто не способен предотвратить – чаще всего.

Лишенные души

Человеческая душа завораживает Фей. Это одно из преимуществ, которым обладают люди, та вещь, которую Другие жаждут, но не могут полностью постичь или представить. Это одна из причин, почему Феи похищают людей: некоторые Джентри считают, что, если уж они сами не имеют души, они могут хотя бы заполучить игрушку с душой; логики в этом столько же, сколько и в остальных поступках Фей. Фейри - не место для человеческой души: некоторые говорят, что, пока находишься в заключении, душа спит и пробуждается только с побегом подменыша. А некоторые считают, что она остается наколотой на шипы Зарослей и воссоединяется с владельцем только по его возвращении. В некоторых случаях этого не происходит, и подменыши возвращаются в мир людей с поврежденной душой.

Потерянные называют таких «лишенными души». Превалирующее мнение таково, что Шипы вырывают душу по дороге в Аркадию, но она снова возвращается во время побега домой – как правило¹⁰. Некоторые так и не исцеляются. Они неспособны чувствовать эмоции или сопереживать людям. Подменыши, лишенные души, по сути своей психопаты без надежды на излечение. Все лишенные души руководствуются тем, что узнали в Фейри: развлечение – это все, и неважно, кого порежут и запихают в холодильник в процессе.

Особенно сильно они пугают своих сородичей, поскольку из превалирующей теории можно вывести пугающие следствия: твою душу не только могут забрать у тебя, но и нет

10 У Филипа Пулмана в «Темных началах» было что-то подобное. Кстати, неплохая трилогия, не подменышевская, но вполне «волшебная». Кое-что можно разобрать на токены и неписей.

никаких гарантий, что ты получишь ее назад. Хотя и ужасное, это предположение все же лучше до боли зловещей альтернативы: идеи того, что, возможно, *ни один* подменыш не воссоединился со своей душой, и все они прокляты. Уж лучше верить, что это только с лишенными души не все в порядке, а с тобой-то все нормально.

Фанатики

Некоторым подменьям тяжелее справиться с пережитым. Доведенные до крайности, они отказываются просто прятаться и надеяться, что Другие не появятся снова. Они делают все возможное для уничтожения угрозы Истинных Фей раз и навсегда – но их методы могут привести к вымиранию всех подменышей. Их может быть один-два в любом фригольде, а иногда больше – достаточно, чтобы собраться вместе и действительно преуспеть. С ними сложно иметь дело, отчасти потому, что они вызывают сочувствие. Их довели до того, что они решились нападать в ответ, и это понятно любому Потерянному. Они даже как правило не «злые», но их методы не вызывают симпатии ни у подменышей, ни у смертных, которые оказались втянуты в их крестовый поход. Возможно, уничтожить их холодным железом было бы эффективнее, но правильно ли? И так ли легко их найти?

Тут и там, подменыши с сильной нелюбовью ко всему, относящемуся к Фейри, решают, что лучший способ защитить себя и других от Джентри – уничтожить их пути. Троды должны быть разрушены, чтобы Феи не смогли пройти и больше не заставляли других страдать. Другие подменыши называют их «сжигающими мосты». Действительно, троды работают в обе стороны, как и мосты; они полезны Феям, безусловно, но куда более ценны для подменышей. Так что сжигающие мосты представляют проблему деликатного свойства. Троды – источник жизни фригольда, и без Гламура Потерянные беззащитны. Возможно, они правы, и уничтожение тродов обезопасит местность от Других – но если они ошибаются, подменыши и те, кого они любят, станут еще более уязвимыми. И это выбор, который готовы сделать немногие.

С другой стороны, некоторые хотят вернуться назад – во всеоружии. Большинство подменышей наверняка мечтали о том, как они отомстят своим Хранителям, но осознали, что у них нет реальных шансов одолеть Джентри в их собственных цитаделях. Но некоторые подменыши неспособны рассуждать здраво. Время от времени какой-либо подменыш начинает проповедовать необходимость объединения всех Потерянных, а также всех их смертных сторонников, которых можно использовать как пушечное мясо, в единую армию и маршировать на Аркадию. Проблемы начинаются, когда эти подстрекатели оказываются

достаточно убедительны, чтобы склонить других на свою сторону – а если кто и может быть убедительным, так это подменыши. Такое народное ополчение нередко действует тайно, зная о том, что большинство фригольдов будет испытывать к ним разные чувства, но точно не симпатию. Слухи рассказывают о жестоких вербовщиках, которые силой «вербуют рекрутов», или о соблазнительных вербовщицах, обманом вовлекающих свои цели в сделки с их лидером и клятвы следовать его целям. И Потерянные, и их близкие являются потенциальными кандидатами на участие в походе, который неизбежно закончится кровавой трагедией.

Те, кто по другую сторону Врат

Потерянные знают о разных видах сверхъестественных созданий, бродящих по миру, и явлениях, которые, по-видимому, никак не связаны с Фейри или Зарослями. Чаще всего подменыши не рискуют слишком глубоко исследовать эту тему. Истории о бледной прекрасной женщине, соблазняющей молодых завсегдатаев клуба, которые наутро чувствуют себя беспричинно уставшими, все еще могут оказаться *belle dame sans merci*¹¹ из Аркадии. Но если женщина позже окажется «всего лишь» ожившим трупом с каннибальской зависимостью от крови, кому от этого станет легче? В целом, Потерянные стараются привлекать как можно меньше внимания со стороны сверхъестественных созданий, как они это делают в случае с людьми, ведомые своей хорошо оправданной паранойей и проблемами с доверием. Иногда бывают исключения, разумеется, и подобные контакты дают повод для новых слухов во фригольде.

Вампиры и оборотни, как бы они ни различались, часто подпадают под одну категорию в классификации подменышей. И те, и другие, очевидно, хищники; один предпочитает человеческую кровь, а другой – плоть, один может соблазнить, а другой – загрызть, и для обоих Потерянный – не более чем новый вид добычи. Когда подменыш или табор все-таки решаются на открытые отношения с одним из этих охотников, они делают это очень осторожно. Некоторые чувствуют, что очень выгодно иметь потенциальных союзников, чьи силы весьма отличны от магии фей, и пытаются втянуть вампира или оборотня в соглашение о взаимопомощи. Это не повсеместная практика, но некоторые подменыши достаточно храбры или безумны, чтобы попытаться.

Смертные маги, с другой стороны, представляют собой другую возможную проблему.

11 Намек на одноименную балладу Дж. Китса «Безжалостная красавица», повествующую о непростых отношениях феи и рыцаря.

В плюс им идет то, что их трудно спутать с Другими и легче считать просто людьми. Большой минус – они часто очень, очень сильно интересуются Аркадией. Преисполненные какой-то безумной гордыни, некоторые маги делали все возможное, чтобы убедить Потерянных открыть им пути в Фейри, видимо, уверенные в том, что их магия как-то проведет их за врата и мимо стражей и защитит от мощи Джентри в самом средоточии власти Фей. Одного этого заявления достаточно, чтобы подменыш разорвал все связи как можно быстрее. Даже если маг достаточно могуч, чтобы на Земле бросить вызов Истинной Фее, будет ли так и когда он пройдет дорогами Аркадии? Когда его душа будет поймана Шипами, останется ли у него хоть какая-то сила? Это будет дорога к почти гарантированной гибели, и только самые безумные из подменышей пожелают пройти этой дорогой вновь, и неважно – с кем.

Это общественный парк, но копы, похоже, так не считали. Конечно, сейчас за полночь, так что, может, я и нарушил несколько правил. Но махать пушками – это уже перебор.

- Брось это! – продолжали кричать они. Идиоты. У меня и нет ничего в руках.

*Я побежал, и один из них открыл огонь. Я почувствовал, как пуля просвистела у меня над ухом, и выбила щепку из дерева впереди. Я не собирался возвращаться в Колючки этой ночью, поэтому направился к станции рейнджеров. Здание было деревянным, и пока я бежал, я подумал ему: **Ты знаешь свою часть сделки, верно?***

*И здание подумало в ответ: **О, сейчас ночь? Ладно, получай.** И я побежал вверх прямо по стене, цепляясь пальцами за трещины, которые мог бы разглядеть только паук, и забрался наверх, перемахнул сначала через крышу, а потом и ограду с другой стороны. Копы окружили здание, но к этому времени я уже спрятался, и как бы они меня не искали, их глаза не желали видеть меня. Все включено в сделку.*

И один сказал остальным:

- Вы видели, что он нес?

*Голос молодого копа слегка дрожал. Проклятье, я не нес **ничего**.*

Более старый коп кивнул:

- Я думаю, что это было похоже на..., - он замолчал. Какого черта? Они что, сговорились.

- Ты стреляешь в этого психа и берешь его. Я тебя прикрою.

Он похлопал себя по карману:

- Он вооружен, в курсе?

Молодой кивнул.

- Я просто все еще думаю о своем пацаненке. Любой мог сделать это и с ним...

Они прошли дальше.

Я взглянул на свою руку. Я держал что-то, похожее на тонкую ветвь. Только у нее были пальцы.

Похоже, я действительно что-то нес. Но откуда оно взялось?

Глава 2

Создание Персонажа

Я выходил на улицу, чтобы переломить себя, и мне казалось, что женщины, как кошки, мяукали мне вслед; кровожадные мужчины бросали на меня алчные взгляды; истомленные, бледные рабочие с усталыми глазами шли мимо меня быстрой поступью, похожие на раненых, истекающих кровью животных; странные, сгорбленные и мрачные, они бормотали что-то про себя, и беззаботные дети шли, болтая, как обезьянки.

Г. Уэллс. Остров доктора Моро

Создание персонажа

Создание персонажа для **Changeling: the Lost** в равной степени наука и искусство. Искусство – это ваше представление о персонаже, кто он, откуда пришел и куда идет. А наука – это перевод вашего представления в игровую механику, определяющую, на что персонаж способен и как он это делает. Помните, что, как подсказывает нам название, основная цель игры в жанре Storytelling – рассказывать увлекательные истории об интересных персонажах. Держите это в голове когда создаете вашего персонажа, думайте о том, как сделать его интересным и трехмерными, а не какой-то спорной концепцией идеального платоновского «бойца» или «окультиста».

Искусство и наука переплетаются при распределении Характеристик. Ваш выбор Характеристик должен подкреплять вашу концепцию, и наоборот. Иногда интересное

объяснение того, почему у вашего персонажа такая неуместная характеристика, может оказаться столь же интересной зацепкой, как и то, что вы запланировали для него, прописывая прошлое. В то же самое время не лезьте вон из кожи, пытаясь вписать каждую Характеристику, которая, как вам кажется, «необходима» персонажу. Ставим на то, что вам не хватит точек для создания персонажа со всеми Характеристиками, которых вам бы хотелось. В противном случае, персонажу просто некуда было бы расти.

При создании своего персонажа учитывайте не только свои идеи, но и идеи других игроков, и Рассказчика. Такое общение жизненно важно для того, чтобы ваш персонаж хорошо взаимодействовал с другими. Разговор с Рассказчиком поможет вам убедиться в том, что ваш персонаж хорошо впишется в хронику и ему всегда будет, чем заняться.

Шаг первый:

Выбор Концепта

Это основа вашего персонажа. Если хотите, это скелет, на который вы потом нарастите плоть персонажа. Концепт может быть чем угодно, от простой фразы («дикий охотник» или «интригующий политик», например) до текста объемом в параграф или больше («покалеченный беглец, которого одиночество иногда наводит на мысль о том, что лучше бы он никогда не сбежал из Фейри»), столько, сколько вам надо для того, чтобы составить первое представление о персонаже. Единственное, что вас на самом деле ограничивает, это возраст. Подменыши, которых забрали младенцами или очень маленькими детьми, и похищенные более полувека назад, не обладают достаточно сильными воспоминаниями о доме, и не могут найти дорогу через Шипы. В первом случае, они просто не помнят достаточно подробностей, во втором, само их жилище или родина в мире людей изменились настолько, что их и не узнать.

Вы можете включить Обличье или Двор в ваш концепт, но это необязательно. Чтобы вы ни решили, помните, что Обличье и Двор хотя и влияют на ваш концепт, но не определяют его. Ваш персонаж – не ходячий набор стереотипов, и иногда выбор Двора или Обличья, который идет вразрез с «очевидным» выбором для вашего концепта, может создать более интересного персонажа.

Шаг второй:

Выбор Атрибутов

Когда вы вполне довольны концептом, время облекать персонажа в плоть с точки зрения игромеханики. Первый и самый легкий шаг – это определение приоритетных Атрибутов персонажа, Характеристик, которые определяют чистый физический, социальный и умственный потенциал. У персонажей есть девять Атрибутов, разделенных на три категории: Ментальные (Интеллект, Сообразительность, Уверенность), Физические (Сила, Ловкость, Выносливость) и Социальные (Харизматичность, Манипулирование, Спокойствие).

Каждой категории Атрибутов присваивается свой уровень приоритета: первичные, вторичные или третичные. К примеру, концепт «подлого законника» может поставить первичными Социальные Атрибуты (та часть концепта, которая «подлый»), вторичными Ментальные Атрибуты (подлый или нет, а получение юридического образования – тяжелый труд, но подлость все равно выходит на первый план) и третичными Физические Атрибуты (не считая нескольких минут в неделю на беговой дорожке персонаж себя не напрягает). Хотя ваш концепт может дать вам очевидный совет в отношении того, как распределять категории, помните, что к воплощению нужного концепта ведет не одна дорога. Лидер банды может править при помощи грубой силы (Физические первичны), житейской смекалки и деловой хватки (Ментальные) или силой личности (Социальные).

Для распределения вы получаете пять очков на первичную категорию, четыре на вторичную и три на третичную. Все персонажи начинают с одной точкой в каждом Атрибуте, что отображает базовые способности, которые есть у всех. Например, наш подлый законник начинает с одной точкой в каждом Социальном Атрибуте и может распределить между ними пять очков.

Приобретение пятой точки в любом Атрибуте стоит две очка: чтобы начать игру с полным значением Атрибута, надо потратить пять очков, из которых первая точка есть по умолчанию, за три очка покупается второе, третье, четвертое значения и за оставшиеся два – пятое.

Шаг третий:

Выбор навыков

Подобно Атрибутам Навыки делятся на Ментальную, Физическую и Социальную категории, и вы должны расставить приоритеты точно так же, как и в Атрибутах. Навыки отображают способности, которыми овладел ваш персонаж в течение своей жизни, либо получив образование в этой сфере, либо набивая синяки и шишки. Большинство Ментальных

навыков подпадают под первую категорию, так как трудно самостоятельно приобрести научные знания в таком объеме, чтобы применять их на практике. В противоположность, многим Физическим навыкам можно научиться самому или развить их в процессе жизнедеятельности.

Вы получаете 11 очков на первичную категорию, 7 на вторичную, и 4 на третичную. Как и в Атрибутах, пятая точка навыка стоит два очка опыта. Но в отличие от Атрибутов, ваш персонаж не получает свободную точку в каждом Навыке. Даже те Навыки, которые можно приобрести в процессе жизни, не являются врожденными.

Шаг четвертый:

Выбор Специализаций в Навыках

В то время как Навыки отображают широкие категории способностей, большинство людей настоящие мастера только в нескольких областях деятельности. Некоторые ученые лучше подкованы в средневековой литературе, чем в классической философии, или они могут уметь очень быстро искать информацию, даже ту, которая не лежит на поверхности. В игровых терминах эти персонажи могут обладать четырьмя точками в Гуманитарных науках¹², со Специализацией в Средневековой Литературе и Поиске, соответственно.

Выберите вашему персонажу три Специализации. Эти Специализации могут быть распределены по трем разным Навыкам, либо вы можете распределить между двумя или применить все три к одному. Специализации в Навыках могут быть конкретными подкатегориями Навыка (например, Специализация на Пистолетах в Стрельбе), ситуативными (Навык Драки со Специализацией на Множестве Противников) или другими подобными, но ограниченными категориями. Окончательное решение принимает Рассказчик, который может посчитать Специализацию слишком широкой или узкой.

Специализации в Навыках вашего персонажа дают ему бонусный дайс на те броски, где Специализации применимы.

Шаг пятый:

Добавьте набор черт Подменыша

До этого момента мы разрабатывали основу, естественные способности и таланты вашего персонажа, которые могут быть у любого обычного человека. Теперь настало время

¹² Рабочая версия Academic.

добавить немного волшебства, которое превратит простого смертного в подменыша.

Помните, что персонаж не может обладать множеством наборов сверхъестественных черт, и что некоторые Достоинства доступны только персонажам-людям.оборотень или вампир не могут стать подменышем, а подменыш не может стать магом или обладать Достоинством Чувство Сверхъестественного.

Обличье

Ваше обличье – это то, как ваша волшебная природа проявляет себя. Ваше обличье – это основной фактор в определении вашего волшебного облика, истинной внешности вашего измененного Я. Нередко ваше обличье как минимум отчасти повторяет черты вашего тюремщика из Аркадии, но как минимум иногда ваш Хранитель мог изменить ваше обличье под свои прихоти и нужды, не считаясь со своей природой. Например, подменыш, похищенный царственной Феей, часто развлекавшей себя охотой в Зарослях, может приобрести свое собственное прекрасное и царственное обличье, или охотник может обратить его во что-то, более похожее на гончую или ястреба.

Внутри каждого обличья существует разнообразие разновидностей, которые являются хорошей возможностью более тщательно определить волшебную природу вашего персонажа. Все Звери, разумеется, наделены животными чертами, но в широком разнообразии «Зверя» кто-то может быть Быстробегом, воплощающим легконогость антилопы или зайца, или пугающим чужеродным Прыткошмыгом, состоящим в родстве с многоножками. Вы не обязаны выбирать себе семейку, если не желаете, и с разрешения Рассказчика можете даже создать свою собственную. Каждое обличье идет в комплекте с конкретным благословением или проклятьем, а семейки добавляют в этот коктейль еще одного благословение. К тому же, каждый подменыш получает одну свободную Специализацию в Атлетике, Драке или Скрытности, которая отображает физические изменения обличья. Это может подчеркивать животный атлетизм Зверя, ногти, похожие на когти, которые делают удары персонажа более опасными, или сверхъестественное изящество или родство с тьмой.

Двор

Дворы – это основные социальные структуры общества подменышей. Они отражают ваши политические предпочтения и философские взгляды на то, что такое жизнь подменыша. Придворные Весеннего Двора, например, убеждены в необходимости с головой погрузиться в жизнь людей, видя лучший способ скрыться от Фей в том, чтобы затеряться на фоне

человечества.

Вы можете предпочесть быть Неприсоединившимся и не присягать на верность ни одному Двору, если вам так хочется. В некоторых случаях это может облегчить вам жизнь, но отсутствие поддержки большей, чем ваш табор друзей, может вызвать трудности. Точно так же, вы можете покинуть ваш Двор и отдать свою верность другому, в течение истории, но такое решение дается нелегко, и те, кто прибегает к нему часто, нередко сталкиваются с недоверием.

Вирд

Связь вашего персонажа со странными энергиями Фейри измеряется такой Чертой как Вирд. Вирд отображает грубую мощь волшебной природы подменыша, насколько естественно для него использование Гламура, и сколь сильно его обличье «просачивается» в реальность. Подменыш с высоким Вирдом – истинное дитя Фейри, возможно, стоящее ближе к Истинным Феям, чем он сам готов это признать. Его обличье – прекрасное и ужасное, очевидно нечеловеческое, и вызывающее безумие.

Напротив, подменыш с низким Вирдом может почти не отличаться от человека, когда открывает свое обличье.

Все подменыши начинают с одной свободной точкой в Вирде. Этот рейтинг можно поднять, тратя очки Достоинств по цене три очка за точку Вирда. Соответственно, вы можете поднять Вирд персонажа до двух за три очка или до трех за шесть. **Детально Вирд описан на стр.**

Договоры

Феи всегда были известны своей великой любовью к сделкам или соглашениям, будь то обещание богатства в обмен на первенца или счастливого брака, но до тех пор пока невеста не зажжет свечу после заката. Договоры позволяют Потерянным обращаться к сделкам, заключенным их бывшими хозяевами с самим миром и достигать чудесных результатов, от создания полезных вещей из случайного хлама до карабканья по стенам и потолку как паук.

Договоры обладают множеством эффектов, объединенных общими темами, например, такими, как Тьма или Камень. Большинство Договоров легко доступны для всех подменышей, но каждое обличье и двор обладают неким родством с одной конкретной категорией Договоров. К примеру, Темныши – по природе своей хорошо знакомы с темнотой и потому с легкостью учат Договоры Тьмы.

Каждая категория Договоров содержит пять «пунктов», или иными словами,

отдельных сил, по мощности от одной до пяти точек. Ваш персонаж начинает с пятью очками на Договоры, как минимум два из которых должны быть потрачены на Договоры Двора или обличья. Каждая точка Договора (также называемая условием, поскольку действительно отображает конкретное условие в соглашении между феей и какой-либо изначальной сущностью) приобретается последовательно. Например, вы можете потратить три из ваших очков на Договоры на Договоры Искусности, что даст вам условие первой точки Скорая Починка Волшебством, второй точки Касание Гнева Рабочего и третьей точки Благословение Совершенства. Как и в Атрибутах и Навыках пятая точка Договора стоит вдвое дороже (что делает невозможным начать игру со всеми условиями одного Договора).

Во время создания персонажа вы можете потратить очки на Договоры Гоблинов, но только на Договоры в одну точку. Договоры Гоблинов приобретаются индивидуально, а не как последовательные условия в Договоре и, соответственно, могут приобретаться по отдельности. Гоблинские Договоры мощностью большей, чем в две точки, недоступны при создании персонажа¹³.

Шаг шестой:

Выберите Достоинства

У вашего персонажа есть семь очков, которые вы можете по своему желанию распределить на Достоинства. Достоинства должны соответствовать концепции вашего персонажа; вряд ли сублильная светская львица обладает Достоинством Боевой Стили: Бокс (хотя объяснение такого странного несоответствия может создать интересную сюжетную зацепку). Как и всегда, окончательное решение принимает ваш Рассказчик, и он имеет право запретить определенные Достоинства или же дать свободные точки¹⁴, возможно, чтобы отобразить какие-либо полезные связи или важный для хроники предмет. Если ваш персонаж принадлежит к какому-либо Двору, вы автоматически получаете одну свободную точку на соответствующее Достоинство Мантия, например, Мантия (Осень).

Список новых Достоинств, специфичных для подменышей, можно найти на с. Не забудьте, что вы можете потратить три точки Достоинств и поднять ваш Вирд на одну точку,

13 Что хотел сказать автор, непонятно, так как противоречит предыдущему ограничению в одну точку. Видимо, пропустили ошибку при вычитке.

14 В оригинале используется слово *dot*, которое мы переводим как «точка», когда речь идет о готовой единице листа персонажа, и «очко», если одна точка на листе персонажа по стоимости равна нескольким очкам.

или шесть очков, чтобы поднять на две соответственно.

Шаг седьмой:

Определите Дополнения

Дополнения с механической точки зрения описаны на стр. 90-105 **World of Darkness Rulebook**. Значения некоторые из этих Характеристики слегка изменены в случае с подменышами, другие полностью трансформированы временем, которое персонаж провел по ту сторону Зарослей.

Сила Воли

В безумном мире фей умение держать себя в руках и сосредотачиваться – жизненно необходимы. Сила воли подменыша позволяет ему укрепить себя и свое восприятие мира в реальности, и видеть истинный облик сверхъестественного. Вкладывая Силу Воли в свои обещания, подменыш может создавать соглашения, клятвы, которые связывают его с кем-либо силой Вирда. Во всех остальных случаях подменыши тратят Силу Воли как люди.

Подменыш может потратить пункт Силы Воли в тот же ход, когда он тратит Гламур. Информацию о трате Гламура смотрите на **стр.**

Ясность

Подменыши больше не люди. Они заразились своеобразным безумием, которое есть суть Фейри, где правит логика сна и воспоминания граничат с галлюцинациями. Когда подменыш наконец-то находит дорогу домой, в мир конкретики и уверенности, он несет с собой искру Фейри, сама природа которой восстает против рационального устройства этого мира. Жизнь подменыша – это постоянная, нескончаемая борьба здравомыслия и безумия, истины и заблуждения. Концепт Нравственности, применимый к людям, заменен концептом Ясности, который отображает способность персонажа различать постоянство мира людей от Фейри и объединять две различные половинки собственной природы.

В качестве опционального правила Рассказчик может позволить игрокам обменять точки Ясности на очки опыта при создании персонажа. Это отображает какую-либо ужасную травму в прошлом персонажа, возможно, во время или сразу после его побега из Фейри. Пониженная Ясность персонажа может говорить о трудностях со способностью вспомнить правду, или принять волшебную половину своей природы, или, возможно, более

продолжительное пребывание в ловушке Фейри, в то время как добавочные пункты опыта отображают то, что персонаж извлек из этого. Игроки могут пожертвовать одной точкой Ясности ради пяти очков опыта и понизить Ясность вплоть до 5 (за 10 очков опыта). Этот обмен не несет с собой психического расстройства; игрок может начать игру с таким недостатком, но игромеханически не будет получать компенсацию за него.

Гламур

Гламур – это волшебная энергия, что подпитывает сверхъестественные силы подменышей. Гламур позволяет подменышу применять свои Договоры, достигать сверхъестественных (хотя и временно) значений навыков или совершать множество поразительных трюков.

Все подменыши начинают с запасом Гламура, равным половине максимального, что определяется значением Вирда (смотрите стр.) Если персонаж приобрел Достоинство Урожай, он начинает игру с добавочным пунктом Гламура за каждую точку Урожая. То есть, персонаж с Вирдом 3 и двумя точками Урожая начнет игру с восемью пунктами Гламура.

В отличие от многих других Характеристики, Гламур оценивается только как запас пунктов, которые вы можете тратить. Не существует постоянного значения Гламура, измеряемого в точках.

Добродетели и Пороки

Подменыши обладают Пороками и Добродетелями, аналогичными таковым у персонажей-людей, хотя во многих случаях их проявление так или иначе искажено фейской природой персонажа. Нередко Добродетели и Пороки подменыша провоцируются тем, что другие люди в лучшем случае могут посчитать нелогичным, а в худшем – безумным. Например, Людоед с Пороком Обжорство может радоваться хорошему бифштексу так же, как и любой с подобным Пороком, но ничего не может поделать с тем, что его рот наполняется слюной, когда он видит детишек, играющих на улице возле его дома. Щедрый подменыш может ощущать сильное желание помочь людям, занятым определенным делом. Нет никаких механических эффектов, связанных с этими странными побуждениями, хотя они, по всей видимости, ярче проявляются у персонажей с низкой Ясностью.

Воинство

Рассказчик может разрешить игрокам создать персонажей с большим количеством опыта, чем указанное в этой главе, с целью показать, что персонажи сбежали из Фейри гораздо раньше начала хроники. Этот вариант в целом рекомендуется знающим линейку игрокам; тем, кто незнаком с игрой, куда лучше подходит постижение сеттинга вместе с персонажами, и им стоит создавать опытных персонажей только когда они сами будут разбираться в мире подменышей.

Вчера из Зарослей
Освоившиеся на воле
Табор ветеранов
Владыки поместья

0 очков опыта
35 очков опыта
75 очков опыта
120+ очков опыта

Шаг восьмой:

Искра жизни

К этому моменту ваш персонаж прописан в терминах точек и правил. Вы знаете, в чем он хорош, в чем не очень, и в чем у него нет ни единого шанса преуспеть кроме как чудом. Но все это — всего лишь половина персонажа; так же, как актер берет написанную роль и наполняет ее жизнью, так и вы должны решить, как объединить все эти пункты и точки, чтобы создать живого дышащего персонажа. На что он похож, внешне, а также эмоционально? Низкорослый, толстый и не следящий за собой персонаж производит совершенно другое впечатление, чем высокий, статный красавец модельной внешности, даже если они обладают совершенно одинаковыми Характеристиками. Похоже ли его обличье на иллюзию его человеческой внешности, или они отличаются? Есть ли у него особые приметы в какой-либо из форм? Хорошо ли относятся к нему другие беглецы или они смеются за его спиной или даже в открытую?

Некоторые качества как минимум частично описываются характеристиками, которые вы уже распределили. У него высокая Ловкость? Тогда он наверняка никогда не запинается и легко перемещается в людных помещениях. У него низкое Спокойствие? Скорее всего, он тяжело реагирует на оскорбления или угрозы. Высокий Интеллект? Возможно, он раздражает своих товарищей, постоянно обращая внимание на мелочи, или его речь идеально правильная.

Помимо основ, определенных Характеристиками, рассмотрите несколько странностей или необычных привычек, которые добавят жизни вашему персонажу. Может быть, у него специфическая манера речи, или привычка поглаживать свои волосы, когда он нервничает, или он гордится тем, что всегда следует за веяниями моды. Возможно, есть какой-то стимул, который заставляет его испытывать дискомфорт, поскольку напоминает ему о пребывании в Фейри. Маленькие зацепки, подобные этим, значительно помогают сделать вашего персонажа больше похожим на живую личность, а не набор точек на бумаге.

Краткий справочник по персонажу подменыша

В процессе первых шагов создания персонажа используйте такой же краткий справочник для создания персонажа, со стр. 34 **World of Darkness Rulebook**. Следующий раздел суммирует качества, которые появляются у персонажа-подменыша.

Обличье

Выберите обличье, отображающее один из архетипов феи, которым стал ваш персонаж, по причине сродства с Хранителем, или из-за условий своего заключения¹⁵.

Звери: Родственный животным, которые охотятся в непроходимых лесах Фейри, плавают в ее водах, парят в небесах, бродят по псарне или гарцуют по манежу¹⁶. *Договор Сродства:* Клык и Коготь. *Семейки:* Крепкоспины, Охотники¹⁷, Быстробеги, Прыткошмыги, Верхолазы, Рыбокожи, Ядокусы, Ветрокрылы.

Темныши: Обитатели ночи, феи, которые таятся в тенях и являются из пещер, лишенных света, и потаенных ущелий. *Договор Сродства:* Тьма. *Семейки:* Антикварные, Замогильные, Перстопивцы, Подражатели, Землемерзость.

15 Каждое Обличье имеет свой стиль названий семеек. Дальнейшие словарные извращения являются попытками сохранить этот стиль и скрытую иронию каждой разновидности подменышей. Более подробный разбор оригинального названия и вариантов перевода дается в описаниях Обличий.

16 В оригинале «race in its kennels» - что-то вроде «гарцевать по псарне». Поскольку общий смысл – содержатся в неволе, мы решили расширить перевод.

17 Это слово выбивается из сложносоставных названий семеек по той причине, что слово «охотник» в русском имеет как значение «охотник на зверя», так и «охотник до чего-либо», то есть, увлеченный чем-то. Таким образом, оно больше соответствует слову «Hunterherat», то есть, «сердце, суть охотника».

Элементали: Дети земли, воздуха и неба Фейри; рожденные из самих основ первозданной природы. *Договор Сродства:* Элементы. *Семейки:* Ветромеченые, Мирокости, Пылкие, Человеши, Снежнокожие, Воднорожденные, Древородичи.

Прекраснейшие: Прекраснейшие создания Аркадии, хотя и не всегда добрейшие; элегантные и обожаемые, любезные и лицемерные. *Договор Сродства:* Тщеславие. *Семейки:* Светлые, Танцоры, Драконовские, Цветущие, Музы.

Людоеды: Сильные и часто жестокие гоблины и гиганты Фейри, с широкими плечами и руками, обогренными кровью. *Договор Сродства:* Камень. *Семейки:* Циклопические, Глушеброды, Преувеличенные, Костомолы, Твердолобые, Обитатели Вод.

Согбенные: Искусные и изобретательные ремесленники из Аркадии, мудрые и лукавые создатели чудес. *Договор Сродства:* Искусность. *Семейки:* Мастера, Пивовары, Управляющие, Анатоми, Оракулы, Солдаты, Кузнецы, Лесничие.

Семейки

Вы можете выбрать семейку, если желаете. Эти опциональные подкатегории обличья дают свое собственное благословение и точнее очерчивают архетип обличья. Доступные для выбора семейки зависят от вашего обличья.

Двор

Выберите Двор, один из четырех великих домов общества подменышей. Вы можете также выбрать роль Неприсоединившегося, подменыша, который не состоит ни в одном из Дворов. Каждый Двор также дарует сродство с двумя Договорами, Преходящим и Вечным договором соответствующего сезона.

Весенний Двор (Желание): Подменыши Изумрудного Двора отвергают боль и печаль, оставленных пребыванием в Аркадии, и черпают силу из желаний и *joie de vivre* («радость жизни»).

Летний Двор (Гнев): Подменыши Багряного Двора обращаются к мощи гнева, который испытывают к своим похитителям и копят силы для сражения с любым, кто пожелает поработить их вновь.

Осенний Двор (Страх): Подменыши Пепельного Двора находят силу в магии фей, собирая необходимый их обществу Гламур из людских страхов.

Зимний Двор (Печаль): Подменыши Зимнего Двора скрываются за множеством

вуалей обмана, как семена в покрытой снегом земле, вскармливая свой дух пищей из печали глубокой зимы.

Неприсоединившиеся: Те, кто решили идти своей дорогой, как их иногда называют, принадлежат Бесцветному Двору, аутсайдеры в опасном мире.

Договоры

Персонаж получает пять точек на распределение между Договорами, как минимум две из них должны быть потрачены на один или два Договора, родственных его обличью или Двору. Типы Договоров следующие:

Общие

Сна: Вхождение и изменение снов других.

Очага: Традиционные для фей благословения удачи.

Зеркала: Изменение собственного облика.

Дыма: Силы скрытности и умения пройти незаметно.

Обличья

Искусности: Талант Согбенных к сверхъестественному ремесленничеству.

Тьмы: Склонность Темнышей к хитрости и чарам ночи.

Элементов: Возможность Элементалей повелевать элементами, с которыми они связаны.

Клыка и Когтя: Способность Зверей подражать животным, а также командовать и разговаривать с ними.

Камня: Благословение Людоедов, основанное на могуществе и грубой силе.

Тщеславия: Владычество Прекраснейших над сверхъестественной красотой и величием.

Двора

Преходящей Весны: Власть Изумрудного Двора над желанием.

Вечной Весны: Договор Весеннего Двора, касающийся роста и возрождения.

Преходящего Лета: Силы Багряного Двора для управления гневом.

Вечного Лета: Договор Летнего Двора с жаром и мощью.

Преходящей Осени: Силы Пепельного Двора для вызывания страха и защиты от него.

Вечной Осени: Благословение урожая и проклятье увядания Осеннего Двора.

Преходящей Зимы: Власть Ониксового Двора над вызовом и контролем печали.

Вечной Зимы: Договор Зимнего Двора со снегом и льдом.

Гоблинские

Гоблинские Договоры: Опасные сделки, приобретенные на черном рынке, которые взимают высокую цену за каждое преимущество. При создании персонажа можно приобрести только Гоблинские Договоры в одну точку.

Вирд

Вирд персонажа – внутренняя мощь его волшебной природы, - начинается со значения в 1, но очки Достоинства могут быть потрачены для его повышения. Соотношение – три очка Достоинств за одну добавочную точку Вирда.

Гламур

Начальный Гламур Персонажа равен половине его запаса Гламура, который определяется Вирдом (с округлением вверх).

Достоинства

Игроки могут приобрести следующие особые Достоинства для своих персонажей-Потерянных: Расположение Двора (от ● до ●●●●●), Жатва (от ● до ●●●●●), Полянка (от ● до ●●●●●, специальные), Мантия (от ● до ●●●●●), Новое Удостоверение Личности (●, ●● или ●●●●), Токен (от ● до ●●●●●). См. с.

Цена в очках Опыта

Характеристика

Атрибут

Навык

Специализация в Навыке

Гоблинский Договор

Договор Сродства*

Неродственный Договор*

Достоинство

Вирд

Ясность

Цена в очках Опыта

Новые точки x 5

Новые точки x 3

3

Точки x 3

Новые точки x 4

Новые точки x 6

Новые точки x 2

Новые точки x 8

Новые точки x 3

* Определяется обличем или Двором персонажа. Все подменыши обладают сродством с Договорами Сна, Очага, Зеркала и Дыма.

** Очки Опыта могут быть потрачены на Силу Воли только для восстановления точек, утраченных через жертву или исполнение деяний, которые требуют таких жертв (см. «Древний Пакт», с.)

Прелюдия

Как Шаг Восьмой в процессе создания персонажа, прелюдия – опциональный способ оживить вашего героя и понять его личность и жизненную позицию до «официального» начала хроники. Отличие в том, что в процессе создания персонажа вы размышляете обо всех этих вещах абстрактно, а прелюдия обыгрывается, обычно как соло-сессия с Рассказчиком. Погружая вашего персонажа в различные ситуации, вы можете обнаружить, что ему больше подходят другие качества, чем те, которые вы задумывали изначально.

С разрешения Рассказчика вы можете использовать прелюдию как возможность поменять точки на вашем листе, чтобы отобразить реакции вашего персонажа в игре. Например, если персонаж реагировал на события более импульсивно, чем вы изначально предполагали, и вы можете переместить точку из Уверенности в Сообразительность. Вам стоит вносить только те изменения, которые имеют смысл для персонажа в целом; не перемещайте точки в Воровство просто потому, что вас остановила запертая дверь во время прелюдии. И вы не можете перемещать точки из одной категории в другую (например, точку Силы в Интеллект), и корректировка должна подчиняться правилам создания персонажа. Но Рассказчик может допустить исключение ради истории, если считает это уместным.

Прелюдии так же полезны и для Рассказчика; раскрытие предыстории и важной информации о хронике куда увлекательнее для игроков, когда появляется в прелюдии, а не дается сухой «вводной». Если союзный табор помог одному или нескольким из них во время побега из Фейри, игроки более склонны доверять ему, чем в случае если Рассказчик просто скажет «эти подменыши были вашими верными союзниками уже несколько сезонов». Также прелюдия может раскрыть информацию о сеттинге, например, где можно найти Полянки, Дворы или другие важные места. Прелюдия может дать игрокам догадки касательно смутных и ускользающих воспоминаний о заключении и побеге из Фейри.

Повествование Прелюдии

Как Рассказчику вам стоит принять несколько важных решений о том, как именно вы будете вести прелюдию, прежде чем продумаете ее содержание. Будет ли прелюдия сессией для каждого игрока или совместной игрой для всех членов хроники? Вы предполагаете, что прелюдия будет последовательностью реакций игроков на ситуации и персонажей, которых вы им предоставите, или опишете прелюдию в форме вступительного монолога? Если игроки могут выбирать, будете ли вы использовать правила игры для разрешения результата их действий, или просто будете решать, что случится, исходя из собственных соображений о том, как лучше для истории?

Как индивидуальные, так и групповые прелюдии имеют свое преимущество для хроники. Индивидуальные прелюдии позволяют вам уделить максимальное внимание каждому персонажу, но требуют куда больше времени и усилий. С другой стороны, групповые прелюдии фактически являются первой сессией, позволяя всем – игрокам и Рассказчику – почувствовать игру прежде, чем действие начнется «по-настоящему». Конечно, то, как много персонажей знакомы друг с другом до первой сессии, частично определяет ваши действия. Не стесняйтесь комбинировать; возможно, два персонажа знали друг друга и у них будет общая прелюдия, а остальные получают индивидуальные. Также вы можете переключаться от сцены к сцене, проводя сцены до похищения индивидуально, потом объединяя группу в Фейри (когда Хранители сводят их вместе), а после разделяя ее на индивидуальные сцены побега, в которой каждый находит свой собственный выход.

Некоторые Рассказчики предпочитают рассматривать прелюдии как краткую, не предполагающую взаимодействия череду сцен, в которых они выдают важную информацию о хронике или предыстории персонажей, прежде чем приступить к действию. Это хорошо подходит для единичных или непродолжительных игр, или для хроник, в которых Рассказчик использует уже готовых персонажей (подобное часто практикуется на конвентах), но обладает совершенно очевидным недостатком, поскольку лишает игрока возможности опробовать персонажа в игре. Опытные группы, которые научились хорошо представлять персонажей в процессе создания, также используют этот метод, чтобы не тратить время и побыстрее перейти к самому вкусному. Любой метод хорош, но если вы предпочли описывать прелюдию, вместо того чтобы играть ее, будьте более терпеливы к изменениям в личности

персонажей во время первых сессий. Как и в случае с пилотными версиями сериалов актерам требуется время, чтобы освоиться со своими героями.

Если вы собрались вести прелюдию как интерактивную историю, вам также необходимо решить, будете ли вы использовать дайсы и правила системы Повествования, или будете определять исход действия на импровизации. Само собой, первый вариант превращает прелюдию в часть игры, но все, кто хоть чуть-чуть знакомы с ролевыми играми, знают: любые планы что мышей, что людей, идут прахом по воле случая¹⁸. Поскольку вы не хотите, чтобы ваша хроника сбилась с курса еще до первой сессии, не скупитесь на бонусы, но ограничьте штрафы к броскам, и пытайтесь избежать бросков в тех действиях, которые могут значительно изменить все. Если персонажи встретят персонажа, который позже в хронике станет серьезной угрозой, не используйте дайсы, если кто-то из игроков решит атаковать его; шанс крайне успешного броска на повреждение низок, но он есть. С другой стороны, если вы предпочтете описывать результаты некоторых или всех действий персонажа, будьте уверены, что вы играете честно и не дадите какому-либо игроку больше успехов или неудач.

Особое внимание стоит уделить двум случаям: Бою и потере Ясности. В обоих случаях осторожно принимайте решение – подумайте, хотите ли вы, чтобы дайсы определяли результат. Никто не желает тратить время и усилия на создание персонажа лишь для того, чтобы он умер еще до начала игры, и игрок может не желать начать игру персонажем, неполноценным в плане Ясности.

Элементы Прелюдии

Прелюдией может быть абсолютно любая сцена, в целом или частностях освещающая жизненную позицию и личность персонажа. Некоторые сцены являлись ключевыми в процессе формирования личности подменыша настолько, что заслуживают отдельного обсуждения. Вы не обязаны использовать их все, или даже некоторые из них, и проводить их в хронологическом порядке; вы можете создать ощущение фантасмагории сна, отыгрывая сцены вне хронологического порядка или намеренно меняя местами причину и следствие.

Повседневная жизнь

- Ничего у нас с тобой не выйдет, Генри.

18 Отсылка к повести Дж. Стейнбека «О мышах и людях» о судьбе двух бродяг в период Великой Депрессии. Само название повести, в свою очередь, ссылается на стихотворение Р. Бёрнса «К полевой мыши, разоренной моим плугом».

Ее голос такой уставший, он лишен жизни, всего, что так привлекало тебя в ней. Конечно, она права. Все кончено. Эй, никто ведь не виноват, верно? Люди расходятся. Так бывает. Правда, она уходила в запой раз пять за последние полгода, а у тебя уже год как нет постоянной работы, но – никто не виноват.

По крайней мере, это ты говоришь себе когда смотришь на нее и встречаешь в ответ тупой, пустой взгляд.

- Я встретила это парня в больничке, Генри. Он меня цапанул, слышь? Он был там, где была я. И он... он просил меня уехать с ним.

Хорошо, возможно, ты ошибался. Это все-таки чья-то вина.

Что ты сделаешь?

Все персонажи-подменыши начинали как обычные люди, со своей жизнью, мечтами, отношениями. Похищенные в детстве были слишком юны, чтобы обзавестись всем этим и, следовательно, не обладают с миром той связью, что могла бы привести их назад. Поскольку потеря этой человеческой жизни – одна из основных тем **Changeling**, имеет смысл начать игру со значимого события из этой жизни персонажа. Эта сцена может быть ключевой, той, что напрямую или случайно приведет к его похищению, или может произойти задолго до того, как Феи схватили и похитили персонажа. Хулиган, у которого были серьезные проблемы с властями, может обыграть сцену, когда, будучи подростком, он конфликтовал со своим властным отцом, а скромную тихоню могут поднять на смех перед сверстниками на каком-то мероприятии.

Сцены из повседневной жизни можно сыграть как любую другую сессию, либо соло, либо в группе. Если возникнет необходимость использовать Характеристики, просто не используйте те, которые добавляются на Шаге Пятом и любые Достоинства, доступные только подменьям. В таких сценах вы можете смело допускать броски на ключевых действиях, или просто описывайте результаты так, как считаете подходящим для истории.

Похищение

Ночь холодна, и тебе не следовало бы болтаться на улице, но после ее исповеди, что она уезжает с тем Парнем из Больнички, ты просто не можешь оставаться дома. Машину забрали на штрафную парковку, нет денег на автобус, а значит, тебе остается «одинадцатый маршрут»¹⁹.

¹⁹ В смысле, пешком.

Сегодня полная луна, огромная и яркая посреди чистого неба. Мурашки по спине – а не в прошлое ли полнолуние в Пайнс случились те убийства? Они так и не поймали парня; он просто прекратил убивать. Газеты назвали его «Вервольф».

Внезапная волна страха заставляет тебя идти быстрее, и ты говоришь сам себе, что глупо бояться темноты. Но воздух тяжел и недвижим и ты прямо чувствуешь, как что-то наблюдает за тобой из теней от деревьев. Помимо твоих шагов, лес нем как могила. Нет жуков, нет птиц, нет ночных грызунов, шуршащих в листве. И когда ты бросаешься бежать, ты слышишь звук, от которого кровь стынет в жилах: лай своры гончих.

Твои действия?

Когда Другие посягают на тебя, это пугающее и первобытное переживание, и оно почти наверняка пойдет на пользу любой прелюдии. Это ваш шанс рассказать современную сказку с точки зрения беспомощного протагониста, так что играйте любую заинтересовавшую вас сказку о чудовищах во тьме: тролли под мостом, волки в лесу, эльфы, купающиеся в залитых лунным светом прудах, или призраки утонувших детей, заманивающие неосторожных в болота. Если можете, постарайтесь, чтобы похищение пришло с неожиданной стороны: в вышеприведенном примере Рассказчик мог бы сначала нагнетать атмосферу вокруг моста, а потом внезапно ввести в сцену вой собак из леса.

В некоторой степени сцена похищения предсказана выбором обличья, но и тогда остается много простора для творчества. Людоеды-подменыши не растут на грядке, и Истинные Феи, которые могли бы быть их Хранителями, бесконечно разнообразны. Если игрок продумал конкретного Хранителя для своего персонажа, обязательно используйте это, но попытайтесь удивить игрока. Возможно, ваш персонаж был продан своему Хранителю, но похищен был другим.

Сцена похищения, как правило, должна отыгрываться без дайсов. Люди беспомощны перед лицом Истинной Феи, в целом и в большинстве, и если персонаж умудрится каким-то образом отпугнуть похитителя, ясно, что он не станет персонажем игры о подменышах. Вместо того, чтобы позволять игроку кидать дайсы и говорить, что он все равно потерпел неудачу, гораздо лучшее настроение можно создать, описывая различные попытки скрыться лишь для того, чтобы в итоге быть пойманным и увлеченным в Заросли.

Побег

Ты забыл свое имя. Ты Гончая, и это все, чем ты когда-либо был. Твоя жизнь всегда была такой: проснуться, охотиться, убить, спать и снова проснуться. Порой ты думаешь,

что когда-то был чем-то еще, кроме Гончей, но, видимо, это сон. А сон здесь столь силен, что иногда ты не можешь говорить правду.

Есть и другие Гончие, которые делят с тобой псарню. Каждую ночь Охотник запирает вас после Охоты, и каждое утро он открывает псарню и берет вас на поводки. Но сегодня ночью все по-другому. Ты видишь замок на своей клетке. Сверкающий. Яркий. Открытый. Это проверка? За тобой будут охотиться, если ты уйдешь? Охотник ждет, что ты попытаешься, или он забыл про тебя?

В твоем разуме всплывает ни с чем не связанное имя, и с ним лицо. «Генри». Ты ли это? Гончая Генри? Генри не живет в псарне, и ты когда-то не жил. Ты был Генри. Ты быстрее всех и лучше всех на псарне держишь след. Ты сможешь найти дорогу домой. Ты должен стать Генри вновь. Ты помнишь запах.

Твои действия?

Побег из Фейри – это значимый момент, который много говорит о жизни персонажа. Как иронично, что столь немногие могут вспомнить его в подробностях. Эта сцена должна отображать ужасное, величественное безумие Фейри, во всем его сказочном сиянии. Персонажи (и игроки) никогда не знают, что реально, а что нет.

Здесь вы можете свободно экспериментировать. Меняйте работу правил игры, пусть ваши персонажи реагируют так, будто персонажи игроков сказали совершенно другое. Убивайте персонажей любым способом только для того, чтобы они появились в следующей сцене как ни в чем не бывало. Если вы действительно безрассудны, вы даже можете попробовать совершенно другую механику для разрешения действий. Может быть, вместо броска на атаку кошмарного создания Зарослей игрок возьмет покерный расклад и по результату судите об успехе. Используйте этот трюк редко, и только с правилами, которые знают игроки (например, карточная игра, в которую вы играли постоянно) или очень простую механику; вы ведь не хотите увязнуть, объясняя новые правила.

Один особо жесткий прием, который вы можете попробовать в групповой прелюдии – это взять одну сцену во время побега и провести ее отдельно для каждого игрока – но незаметно менять детали. Когда группа соберется вместе после личных сессий, игроки будут не уверены в том, чья версия была истинной, и была ли вообще.

Итоговые вопросы

Следующие вопросы предназначены для того, чтобы помочь вам понять о вашем

персонаже как можно больше. Вы вольны отвечать на некоторые из них, все, или ни один, но помните, что каждый кусочек информации, который вы предоставите, сделает вашего персонажа более реальным.

- **Сколько вам лет?**

Когда вы родились? Как долго были в Фейри? Вы выглядите младше или старше своих лет? Внешность и возраст вашего двойника совпадают с вашими?

- **Как вы выглядите?**

Цвет ваших волос? Как вы одеваетесь? Есть ли у вас особые приметы? Как выглядит ваше обличье?

- **Каким было ваше пребывание в Фейри?**

Кем был ваш Хранитель? Был ли он или она капризным, или жестоким, или сочувствующим? Вы были любимым слугой, или вас презирали? Ваше обличье отражает сущность вашего Хранителя или вас изменили для другого предназначения?

- **Каковы ваши мотивы?**

Вы хотите восстановить свою человеческую жизнь? Ваше отношение к обществу подменышей? Вы хотите создать для себя новую жизнь в качестве подменыша? Вы хотите, чтобы вас «исцелили»? Если у вас соперник, которого вы хотите одолеть? Любимый человек, которого вы добиваетесь?

Назови хоть Бес хоть Эльф...²⁰

Именно подменыши бывают как очень странными, так и совсем обычными. Некоторые сохраняют свои старые имена со времени до похищения, или берут новые человеческие (особенно если забыли прежние). Некоторые носят имена, которые дали им Хранители, как вызов, в то время как другие принимают имена, подобные тем, что в народных балладах (в духе Джонни Яблочного Семечки, Безумного Маудлина или Джека Даманта). Некоторые называют себя по имени литературных или мифологических фей, но это считается как показателем дурного вкуса, так и способом накликать судьбу. Нельзя быть уверенным, что такое имя не привлекает внимание Других каждый

²⁰ Это начало народного стишка.

раз, когда его произносят.

Пример создания персонажа

Чак создает персонажа для игры по подменышам, которую водит Мэтт. Мэтт рассказывает Чаку о том, что идея игры будет разворачиваться вокруг политических проблем фригольда Майами и непрекращающейся подпольной деятельности по свержению Летнего Короля. Потерянные Весеннего, Осеннего и Зимнего Дворов - вместе с несколькими Летними придворными, чья верность идее Дворов сезонов перевешивает верность Лету – отчаянно пытаются создать альянс, достаточно сильный для того, чтобы восстановить естественный ход вещей. Игра будет сосредоточена на идее паранойи и недоверия, пронизывающей общество подменшей в то время как Дворы пытаются создать альянс и сохранить его на время, достаточное для того, чтобы нанести удар. По словам Мэтта игра создана таким образом, что игроки окажутся в центре этой интриги, шпионажа и дипломатии, и требует, чтобы все персонажи были если не привлечены идеей альянса с самого начала, то хотя бы как минимум были готовы присоединиться к нему.

Мэтт вручает Чаку копию листа персонажа и Чак записывает на клочке бумаги несколько идей прежде, чем превратит их в полностью законченного персонажа. Прежде чем начать процесс создания, он обсуждает эти идеи с Мэттом и остальными членами партии, желая быть уверенным в том, что его наработки подходят для хроники и не будут серьезно противоречить концепциям других игроков.

Шаг первый: Концепт

Первым в голову Чаку, думающему о персонаже, подходящем для политической игры о революции во фригольде, приходит концепт «разжигателя смуты»²¹. Он решает, что этот персонаж не станет подлым политиком-интриганом, или жестоким костоломом, а будет вместо этого пылким и громогласным критиком бесконечного и незаконного правления Летнего Короля. До того, как его утащили в Заросли, он был борцом за гражданские права, выражающим протест в отношении всего, что привлекало его внимание: гомосексуальные браки, контроль оружия, ядерное разоружение. Нехватку логики он компенсировал страстью и энтузиазмом. Сперва Чак планировал играть одним из Прекраснейших, но потом решил

21 «Подстрекателя», возможно, было бы вернее, но там дальше речь пойдет об Огненном Элементале.

обыграть образ «разжигателя» более буквально и предпочел Пылкого Элементалю. Ему понравилась та идея, что яростный, пылающий фанатизм персонажа сияет внутри него, освещая его подобно свече и действительно согревая вокруг него воздух.

Чак перебирает несколько мыслей по поводу имени, пока не останавливается на «Джеке Тэллоу»²² в качестве имени подменыша. Оно звучит как хорошее «сказочное» имя и при этом не является настолько показушным, чтобы выглядеть неестественно.

Шаг второй: Атрибуты

Теперь Чак должен распределить Атрибуты Джека. Для страстного разжигателя Социальные Атрибуты – очевидно первичный выбор. Зная, что сильная личность и бойкий язык полезны лишь пока подкрепляются сообразительностью, он делает Ментальные Атрибуты вторичными. И оставляет Джеку Физические Атрибуты в качестве третичных. Это вполне устраивает Чака; он сравнивает Джека с пламенем свечи: он светел и горяч, но его легко задуть.

Желая играть персонажем, подобным Патрику Генри²³, Чак незамедлительно ставит три из пяти очков в Харизматичность Джека, что делает его крайне сильной, притягательной личностью с Харизматичностью 4. Оставшиеся два пункта он ставит в Манипулирование, поднимая его до 3; Джек знает, когда стоит умерить пламя и серу и добавить чутки незаметности. В итоге его Спокойствие остается ниже среднего – 1. Джек – великий оратор и искусный делец, но склонен срываться с катушек по малейшему поводу.

Далее, у Чака четыре очка на Ментальные Атрибуты. Он решает, что Джек отлично соображает по ходу действия, но не особо хорош в том, что касается целеустремленности. Чак тратит два очка на Сообразительность, поднимая ее до 3. Так же он вкладывает по одной точке в Интеллект и Уверенность, что делает его посредственным в этих областях.

И наконец, Чак распределяет три очка на Физические Атрибуты. Он видит Джека гибким и атлетичным, но хрупким – его легко «задуть». Держа это в уме, Чак ставит два пункта в Ловкость, поднимая ее до 3 и оставшееся в Силу, поднимая ее до 2.

Шаг третий: Навыки

22 Tallow – жир, свечное сало. Как можно догадаться, намек на «светящуюся» природу подменыша.

23 Один из отцов-основателей США, оратор штата Вирджиния, возглавлял движение за независимость в 1770-х.

Далее, Чак должен распределить Джеку Навыки. Решив, что приоритеты, расставленные им для Атрибутов, его вполне устраивают, Чак распределяет одиннадцать пунктов на Социальные Навыки, семь на Ментальные, и четыре на Физические.

Зная, что для Джека владение ораторским искусством – вопрос жизни и смерти, Чак ставит четыре пункта в Экспрессию. Еще три идут в Убедительность, что отображает способность Джека не только красиво выражаться, но и склонять окружающих к своей точке зрения. Благодаря тому, что Джек часто работал с различными группами угнетаемых и притесняемых, он начал испытывать неподдельную симпатию к этим людям (или подменным), поэтому два очка идут в Эмпатию. Чак распределяет последние два пункта между Запугиванием и Обманом. Джеку претит использовать ложь или угрозы для убеждения людей, но он вполне может немного исказить правду или обронить пару намеков о неприятностях, которые последуют в случае отказа к нему прислушаться.

Перейдя к Ментальным Навыкам, Чак понимает, что многие проблемы, которые поднимал и защищал Джек, обычно предпочитают не озвучивать и скрывать за фасадом благопристойности. Чтобы уметь докапываться до них, Чак ставит две точки в Гуманитарных науках, чтобы отобразить исследования Джека в отношении таких вопросов. Чак ставит один пункт в Политику; Джек смутно догадывается о политических последствиях своих действий, но в целом полагается больше на кувалду общественного мнения, чем на скальпель настоящей политики. Со времени побега из Зарослей Джек по верхушкам нахватался оккультных знаний, поэтому еще одна точка идет в Оккультизм. Последняя точка отправляется в Компьютеры, поскольку интернет – необходимый инструмент для его работы активиста.

У Чака есть четыре точки на Физические Навыки, и он решает использовать подход, выраженный в поговорке «Джек – подмастерье всех ремесел»²⁴. Он ставит по одному очку в Атлетику, Вождение, Огнестрельное Оружие и Воровство. Пламенная натура Джека сделала его легким и гибким, и он всегда питал слабость к быстрым машинам. Поскольку в свое время он защищал идеи, взаимно исключаящие друг друга, Джек прошел курс обращения с пистолетом в местном тире и купил себе оружие незадолго до похищения. И наконец, для того, чтобы найти «настоящую правду» за тем, что написано в прессе, Джеку иногда приходится взламывать замки или аккуратно «заимствовать» секретные документы.

²⁴ Полностью эта поговорка звучит как «Jack of all trades, but master of none», что приблизительно переводится как «Подмастерье всех ремесел, мастер ни одного».

Шаг четвертый: Специализации

Теперь Чак выбирает Специализации Джека, конкретные сферы, в которых тот преуспел. Чтобы лучше отобразить завораживающую речь Джека первой Специализацией он ставит персонажу Ораторское Искусство в Экспрессии. Второй – Специализацию Поиск Скрытой Информации в Расследовании; у Джека талант докапываться до вещей, которые другие предпочли бы зарыть поглубже. Наконец последнее – Пистолеты в Огнестрельном Оружии. Джек не особо обучен метко стрелять, но перед тем, как его похитили, он взял за правило практиковаться в стрельбе из пистолета минимум раз в неделю.

Шаг Пятый: Характеристики Подменыша

Теперь Чак обращается к уникальным сверхъестественным Характеристикам, определяющим природу подменыша у Джека. Чак еще в Шаге Первом выбрал обличье Элементаля и семейку Пылких. Он записывает благословение и проклятье обличья Элементаля и способность Пылких Подвижный Ум²⁵. Как свободную Специализацию Чак предпочитает добавить Быстрые Рефлексы к Атлетике, отражающие его «живое и легкое», преисполненное пламенем тело.

Просмотрев описание Дворов подменышей, Чак решает, что страсть и рвение Джека лучше всего соответствуют идеалам Весеннего Двора. Его огненная натура и готовность встать и сражаться за свои убеждения может подходить и Летнему Двору, но Чак в данный момент решает остановиться на Весеннем и делает пометку, что, возможно, у Джека есть несколько друзей в Летнем Дворе.

Теперь Чак выбирает Договоры Джека, его сверхъестественные сделки, дающие подменьям власть над этим миром. У Чака есть пять точек для распределения между Договорами. Он тратит три точки на Договор Элементов, естественно, выбирая огненный аспект каждого условия; он записывает Плащ Пламени, Броню Яростного Пламени и Контроль над Пламенем. Оставшиеся две точки идут на Договоры Тщеславия, что дает ему такие условия как Маска Превосходства и Песни Далекой Аркадии.

Вирд Джека начинается с одной точки.

25 В оригинале Flickering Acumen, что по смыслу получается приблизительно как «подвижная, подобно пламени, проницательность/сообразительность». Мы не смогли подобрать благозвучного сочетания, где упоминалась бы проницательность и одновременно намек на огненную природу персонажа.

Шаг Шестой: Достоинства

У Чака есть семь точек на Достоинства Джека. Поскольку Джек – член Весеннего Двора, он получает свободную точку в Мантии (Весна). Чак некоторое время размышляет, не потратить ли три очка и поднять Вирд Джека до 2, но в итоге отказывается от этой мысли. Вместо этого Чак вкладывает две точки в Контакты, обозначенные им как «борцы за гражданские права» и «репортеры». У Джека все еще осталось несколько друзей из тусовки активистов, и в свое время он раскопал столь ценную информацию, что некоторые репортеры чувствуют себя обязанными ему до сих пор. Чак ставит два пункта в Эйдетическую Память, что отображает способность Джека совершенно точно вспоминать статистику и цифры при защите своей позиции в споре, и еще две в Статус (Фригольд). Джек не обладает каким-либо рангом или положением внутри своего Двора, но его страсть и идеализм заслужили уважение многих подменышей Майами, и он может получить небольшую поддержку от рядовых членов фригольда в обмен на пару добрых слов. И наконец, чтобы добавить интриги, Чак поставит последний пункт в Расположение Двора (Лето). Хотя Джек и не является членом Двора, его пылкие речи кое-кто оценил во Дворе Гнева, особенно те подменыши из низов, у которых есть свои сомнения по поводу Летнего Короля. Мэтт отмечает для себя этот выбор и решает в будущем уделить внимание в игре конфликту между верностью Джека двум Дворам.

Шаг Седьмой: Дополнения

Когда все Характеристики Джека выбраны, Чак может рассчитать Дополнения. Сложив вместе Уверенность 2 и Спокойствие 1, Чак записывает Джеку Силу Воли 3. Ясность Джека начинается со стандартных семи точек; Чак мог бы уменьшить ее на один или два пункта и получить за это опыт, но предпочитает не совершать этот обмен. Просматривая списки Добродетелей и Пороков, Чак выбирает Милосердие как Добродетель своего персонажа и Гордыню как его Порок. Джек искренне желает сделать мир лучше и помочь людям, но склонен попадать в ловушку заблуждений, считая, что его способ – единственно верный.

Выносливость Джека 1, фактор Размера – 5, что в сумме дает Здоровье 6. Его Ловкость 3 и Спокойствие 1 дают ему Инициативу 4. Его Сообразительность и Ловкость равны, соответственно, его Защита равна 3. Наконец Чак прибавляет Силу 2 и Ловкость 3 к 5 (фактор человека), что дает Джеку Скорость 10.

Джек начинает игру с 5 Гламура, то есть, половиной общего запаса.

Шаг Восьмой: Искра Жизни

Теперь Чак отчетливо представляет себе Джека, но только в общем. Теперь пришла пора добавить деталей. Чак просматривает лист вопросов на **стр.**, ища вдохновения, которое бы помогло ему довершить историю и характер Джека.

Он решает, что Джек до похищения жил в Майами, изучал право и политологию в Университете Майами, где был вовлечен в несколько студенческих активистских групп. Учитывая низкую Уверенность Джека, Чак решает, что тот был страстным, но непостоянным активистом, которого часто носило из одной группы в другую по мере угасания его интереса. Чак подумывает разместить человеческую жизнь Джека в 1960-х, но после некоторых размышлений решает, что предпочитает возможность интересного развития истории, которая проистекает из перспектив нахождения друзей и членов семьи, которые все еще живы и не постарели до неузнаваемости и, соответственно, решает, что похищение Джека произошло несколько лет назад. Чак намеренно не выбирает человеческое имя, объясняя это тем, что Джек просто его не помнит (и таким образом Мэтт может ввести в историю человеческие связи Джека так, чтобы имена не говорили ему ничего).

Чак решает, что именно склонность персонажа к «разжиганию» привлекла внимание его Хранителя, жестокой и бессердечной Зимней Госпожи. Душа Джека светилась энтузиазмом и это тепло привлекло Госпожу как мотылька на пламя. Чак оставил детали заключения Джека в виде набросков, решив, что Джек смутно помнит, как его использовали в качестве живой свечки и агонию выгорания изнутри для того, чтобы дать свет и тепло когда пожелает Хранитель.

Побег Джека – последний важный аспект персонажа, который определяет Чак. Он представляет себе Джека, почти обезумевшего от боли и отношения к себе как к вещи, который намеренно устраивает пожар, уловив момент, когда Хранитель оставила его без внимания. В последующей суматохе он сбежал от других слуг Госпожи и начал свой безумный побег через Заросли, прожигая себе путь там, где не мог пройти. Он вышел – окровавленный, обожженный и измотанный, в своем родном пригороде, Корал-Гейблс, возле Университета Майами. Мэтт решает, что история побега Джека будет отличной прелюдией, ведущей к его появлению в обществе подменышей и встрече с другими персонажами.

Вот и все. Чак теперь готов играть, а Джек – окунуться в водоворот политики и революции фригольда Майами.

Новое Дополнение: Вирд

Все подменыши могут ощущать пульсирующую в крови магию Фейри. Эта преобразующая сила зовется Вирд и отображает то, насколько персонаж изменился под воздействием Гламура. В начале игры большинство персонажей-Потерянных едва-едва соприкасаются с этой могущественной силой. Но, экспериментируя с новообретенными способностями, персонажи понимают, что мощь их магии растет, воспоминания о пребывании в Аркадии становятся все более отчетливыми, а пределы возможностей расширяются и выходят за рамки человеческих, что позволяет им до удивительного уровня развить свои способности – как волшебные, так и обычные.

Как и все, что приходит из Фейри, эта сила имеет свою цену. Большинство подменышей бежали из Аркадии, чтобы сохранить хоть какое-то подобие человечности и личности, но повышение Вирда, по сути, продолжает эту трансформацию в нечто нечеловеческое. Чем выше Вирд Подменыша, тем более изменчивы и сильны становятся его эмоции. В итоге его страсти могут стать столь интенсивными, что даже друзья и союзники не выдержат подобного проявления чувств. Поддерживать иллюзию человечности так же становится все сложнее, так как элементы истинного обличья начинают просачиваться через Маску, еще больше отрывая подменыша от обычной жизни. Но на этом все не заканчивается – подменыш с высоким Вирдом обнаруживает, что он ограничен определенными суевериями и ему становятся свойственны слабости сказочных персонажей.

Как часть набора своих черт, подменыши получают одну точку Вирда, что отображает изменения, которые произошли с ними в Аркадии. Добавочные точки можно приобрести за очки опыта или потратив первичные пункты Достоинств (**см. с.**). Повышение Вирда подменыша обычно связано с такой деятельностью как все большее погружение в магические элементы его жизни, эксперименты со своими новыми силами и способностями или путешествиями через Заросли.

Выгода Вирда

- Вирд влияет на способность подменыша использовать волшебную энергию, определяя то, как много пунктов Гламура игрок может потратить за один ход. Также Вирд определяет, как много пунктов Гламура подменыш может запасть одновременно; чем выше Вирд,

тем больше Гламура он может хранить. Подменыши, которые не жалели времени на изучение своей волшебной природы, способны поглощать большее количество силы, а также использовать ее быстрее и эффективнее, когда потребуется.

- Подменыши с Вирдом 6 и выше, способны поднимать Атрибуты и Навыки выше 5 точек. Подобно героям (и злодеям) мифов и сказок овладевшие Вирдом подменыши выходят за рамки обычного и могут повышать Ментальные, Социальные и Физические способности до легендарного уровня.
- Вирд определяет, как много гоблинских фруктов одновременно (с.) подменыш может носить в мире людей.
- Вирд подменыша также определяет то, сколько базовых соглашений (в особенности клятв) он может поддерживать одновременно. Подменыш может поддерживать число подкрепленных Гламуром клятв в количестве, равном его Вирд+3. Если он желает принести новую клятву сверх возможного числа, он должен либо освободиться от одной из существующих, что требует согласия другой стороны, или может нарушить одну из них и принять наказание за подобный поступок. Если же он все-таки попытается создать еще одну клятву, у него просто ничего не выйдет и любой участвующий в сделке подменыш будет знать, что соглашение не имеет волшебной силы.

- Показатель Вирда подменыша также влияет на его сны, особенно связанные со временем, проведенном в Фейри. Чем сильнее становится Вирд, тем больше подменыш начинает грезить о Фейри, Хранителе, времени пребывания и других подменышах, которых он мог видеть там. Некоторые таборы собирались после того, как их участники осознали, что они видели друг друга во сне или даже были друзьями и союзниками в Аркадии. И хотя всех подменшей время от времени посещают сны о Фейри, те, чей Вирд низок (1-3), склонны забывать их почти сразу по пробуждении, сохраняя в памяти только неясные или разрозненные фрагменты. Персонаж с более сильным Вирдом (4-6) запоминает и забывает примерно равное количество снов, но те, которые остаются в его памяти, сравнительно цельны, как отчетливые, но выцветшие фотографии. Тем редким подменшам, чей Вирд очень силен (7-9), очень часто снятся сны об их времени в Фейри и они помнят все так

отчетливо, как будто наблюдали происходящее с расстояния в пару шагов. И, наконец, особо одаренные самородки с Вирдом 10 наслаждаются частыми снами об Аркадии, столь реальными и отчетливыми, как если бы они вновь переживали прошлые события, и что может быть сомнительным удовольствием, с учетом обращения, которое претерпели многие подменыши.

- Как и во всем, что касается снов и знамений, эта способность в основном зависит от Рассказчика, который решает, когда такие сны уместны и какие образы и символы наполняют их. Но игрок волен советовать определенные элементы или настрой как способ развить личную историю персонажа, объясняя появление некоторых Характеристики или даже заводя отношения между персонажами. Персонаж может начать вспоминать битвы в Фейри, в которых он участвовал с клинком в руке и повышает свой Навык Ближнего боя, а два персонажа, которые между собой не в ладах, могут понять, что враждовать стало непросто после того, как они оба вспомнили детали своего совместного побега из Аркадии. Рассказчик принимает окончательное решение при рассмотрении таких просьб.

Вирд	Атрибут/Навык/ Договор макс.	Макс. Гламур/макс. Гламур в ход	Вызов Бедлама	Количество Уязвимостей
1	5	10/1		
2	5	11/2		
3	5	12/3		
4	5	13/4		
5	5	14/5		
6	6	15/6	1/хроника	Одна малая
7	7	20/7	1/история	Две малых
8	8	30/8	1/сессия	Одна большая, две малых
9	9	50/10	1/день	Одна большая, три малых
10	10	100/15	1/цена	Две больших, три малых

- С игромеханической перспективы, подменыш добавляет значение Вирда ко всем броскам, связанным с воспоминанием и интерпретацией снов. Как и любой другой персонаж, подменыш все еще должен расшифровать необычную комбинацию символизма, образов и эмоций, которая и составляет «язык» снов,

но с возрастанием Вирда растет и свободное владение этим тайным языком, облегчая понимание того, что пытается сказать бессознательное.

- Вирд персонажа используется для сопротивления эффектам многих мистических сил, будь то уловки и Договоры других подменшей, или необычные искусства других сверхъестественных обитателей Мира Тьмы. Чем больше у него точек, тем больше дайсов игрок получает на проведение состязательных бросков против этих сил. **См. с.**
- Также Вирд помогает подменшу сопротивляться разрушительному веянию времени. Вместе с Вирдом растет и его продолжительность жизни. Более подробно **см. с.**

Вызов Бедлама

Хотя повышение Вирда подменша чревато отстранением от окружающих его обычных людей, его слияние с первозданной силой внутри него позволяет черпать сырую энергию эмоций, как правило, недоступную другим подменшам. Разжигая в себе сильные эмоции подменш направляет эту энергию, вызывая нужный ему эмоциональный отклик и направляя его на окружающих, ошеломляя их концентрированными желаниями и страстями. Те, кто не смог сопротивляться, охвачены страстью, которую выпустил подменш, и бросают все в угоду прихотям вызванных эмоций.

Цена: 1 Сила Воли + 1 Гламур

Дайспул: Манипулирование + Вирд против Спокойствие + Вирд субъекта

Действие: Продленное; сопротивление рефлекторно. Влияет на максимальное число целей, равное дайспулу подменша без учета модификаторов.

Результаты броска

Драматическая Неудача: Цель не ощущает эмоций, нужных подменшу, и незамедлительно испытывает к нему сильное чувство неприязни. Цель иммунна к дальнейшему использованию этой силы данным подменшем до конца истории.

Неудача: Цель не затронута.

Успех: Цель охвачена эмоцией, которая волнами расходится от подменша, и вынуждена действовать в соответствии с зарядом данной эмоции (бежать от самого очевидного источника опасности, если напугана, срываться, если разгневана, искать удовольствия, если охвачена желанием и т.д.) Цель охвачена этой эмоцией до конца сцены и

хотя сохраняет способность рассуждать, в спорной ситуации предпочтет действовать инстинктивно и эмоционально, а не в угоду логике и практичности. Цель осознает опасность и не будет совершать очевидно самоубийственные действия, но в зависимости от ситуации и эмоции ее оценка ситуации может быть несколько неточной в отношении тех действий, которые на первый взгляд не ведут к гибели. Цель не видит ничего необычного в своем эмоциональном всплеске или поведении, вызванном им, но когда сцена закончится, она может удивиться своим внезапным проявлениям чувств и сверхъестественные создания могут не без причины заподозрить неестественное происхождение этого душевного порыва.

Исключительный Успех: Как и успех, но с тем преимуществом, что цель всегда объясняет свое поведение как продиктованное ее собственными желаниями и не будет анализировать свои мотивы без убедительного влияния со стороны. В зависимости от исхода ситуации цель может переживать ее вновь в снах или кошмарах некоторое время.

Предполагаемые Модификаторы

Модификатор	Ситуация
+3	Подменыш выпускает на волю эмоцию своего Двора
+3	У цели есть серьезное психическое расстройство (не суммируется)
+1	Эмоция принадлежит Двору, наиболее близкому Двору персонажа (Весна/Лето, Осень/Зима)
+1	У цели есть малое психическое расстройство (не суммируется)
+1	Цель уже испытывает эмоцию, подобную инспирированной подменным
+1	Каждый потраченный пункт Гламура, до максимума в 5
+0	Подменыш является Неприсоединившимся
-1	Цель сравнительно спокойна и расслаблена
-1	Эмоция принадлежит Двору, находящемуся в малой оппозиции (Лето/Осень, Весна/Зима)
-3	Цель чувствует сильные эмоции, противоположные тем, которые нагнетает подменыш
-3	Подменыш использует эмоцию противоположного Двора (Лето/Зима, Весна/Осень)

Обратите внимание, что это дикая, неудержимая волна эмоциональной энергии, без предохранителей или возможности тонкого контроля подходящим Договором. Только четыре основных эмоции, которые отображают Дворы, можно отпустить на волю таким образом – желание, гнев, страх и печаль – и Вызов Бедлама совершенно не способен отправлять тонкие эмоциональные послания или какие-либо конкретные команды. На самом деле, если

персонаж не набрал исключительного успеха, он сам вполне может стать целью кого-то из подхваченных этой волной эмоций, поэтому использовать Вызов Бедлама с целью разгневать врагов трудно назвать хорошей идеей. Само собой, персонаж может пытаться управлять поведением целей другими методами, например, указать разозленной толпе на козла отпущения или крикнуть: «Спасайся, кто может!», выпустив в толпу волну страха, но Рассказчик решает, сколько людейотреагирует на это.

Эта сила автоматически выбирает целью тех, кто находится ближе всего к подменышу в момент ее использования, включая других членов табора и прочих союзников, и она всегда пытается задеть максимальное число возможных целей с учетом дайспула подменыша и количества присутствующих – подменыш не может пожелать влиять на меньшее число целей, выбрать конкретные цели в толпе или не задеть тех, кто стоит поближе.

Недостатки Вирда

- **Заметность:** По мере возрастания Вирда персонажа также возрастает его «привлекательность» для Истинных Фей. Обладающие меньшей силой вряд ли будут рассматриваться как полезные Джентри, если только они не заинтересовались ими на... законных основаниях. Напротив, как только Вирд подменыша достигает 6 и выше, он становится куда более интересен любой Истинной Фее, с которой ему доведется столкнуться. Его чистая мощь потенциально выросла настолько, что может посоперничать с некоторыми из слабейших существ в Аркадии, и даже те, кто намного превосходит его в могуществе, осознают, что у него есть определенный потенциал. Подменыш, который развивал свой Вирд, надеясь этим защитить себя от старых похитителей, может обнаружить, что они гордятся его «достижениями», поскольку он, возможно, завершил работу, которую они начинали над ним после того как забрали в Аркадию.

Как и в случае с многим из того, что связано с Другими, Рассказчик контролирует то, как эта механика проявит себя в игре. Ее не стоит использовать, чтобы создавать бессмысленные, случайные встречи с Феями, скорее, ее целью является привлечение интереса одного или нескольких владык Аркадии, которые обязательно начнут строить планы насчет персонажа. Хотя многие подменыши обнаруживают, что они так или иначе вовлечены в замыслы

этих загадочных сущностей, персонажи с 6 и выше Вирдом должны рассматриваться отдельно, с учетом их важной роли в интригах Истинных Фей.

- **Зависимость:** Подменыши, чей Вирд достигает 6 и выше, испытывают физическую зависимость и психологическую фиксацию на сборе Гламура, что требует постоянных вливаний этой субстанции для утоления потребностей их тел, причем потребности эти становятся все более чуждыми. Персонаж с Вирдом 6 и выше может обходиться (11 - Вирд) дней прежде, чем ему потребуется новая «доза» свежего Гламура. Если по истечении этого срока подменыш не пожнет число пунктов Гламура, равное половине его Вирда, один будет получать один уровень летальных повреждений каждый день, так как его тело буквально пожирает себя в попытках утолить этот голод. Эти повреждения невозможно исцелить или предотвратить ничем, до тех пор пока подменыш не получит Гламур.

Уязвимости

По мере того, как энергия Гламура пропитывает подменыша, некоторые странные правила и ограничения этой энергии начинают касаться и его. Эти странности ее волшебной природы называются уязвимости. Уязвимости бывают двух видов, *табу* и *погибели*. *Табу* – это ограничения в поведении, которые принуждают подменыша к определенным действиям в конкретных ситуациях или запрещают их. *Погибель* – то, что наносит подменышу вред, обычный предмет, но, случается, и человек с какими-то особенностями, или ситуация. Повреждения, нанесенные погибелью, как большой, так и малой, автоматически проходят все формы брони и волшебной защиты и не поддаются исцелению до тех пор пока персонаж не уйдет от воздействия погибели.

Персонаж может попытаться устранить источник уязвимости, вместо того, чтобы избежать его или уйти от него, но напрямую противостоять чему-то, что ослабляет его, крайне сложно. Он получает штраф -3 на все броски против малой уязвимости и -5 против большой.

Малая уязвимость: Этот уровень отображает уязвимость, которая доставляет неудобство, но вряд ли будет часто встречаться в ежедневной жизни. Табу этого уровня, как правило, вызываются только очень необычными обстоятельствами, а погибели, как правило, редкие вещи или ситуации, которые встречаются нечасто. Примеры малых табу включают в

себя потребность поднимать и считать просыпанное зерно или рис, или неспособность есть, пока хозяин не озвучил приглашение к столу. Малой погибелью может быть болезненная неприязнь к звуку церковных колоколов, прикосновение к акониту или звук имени, произнесенного задом наперед. Персонаж тратой пункта Силы Воли может в течение сцены сопротивляться побуждению, вызванному малым табу. Взаимодействие с малой погибелью наносит один автоматический уровень тупых повреждений в ход до тех пор, пока погибель не устранена или подменыш не сбегает из зоны действия.

Большая Уязвимость: Этот уровень включает табу, которые значительно мешают важным аспектам повседневной жизни и которые трудно избежать в течение дня. Соответственно, большие погибели, как правило, более распространенные вещества и обстоятельства, и могут быстро убить невезучего персонажа, который подвергнется их воздействию. Примерами больших табу могут быть: постоянное хождение задом наперед, неспособность выйти на улицу если в небе луна, или потребность оказать услугу любому, кто может назвать твое истинное имя. Большие погибели могут быть такими: ожоги от предметов культа, боль в присутствии детей, или же появление на теле настоящих ран при уничтожении предмета, символически обозначающего персонажа. Нарушение большого табу требует траты пункта Силы Воли *в ход*, в который персонаж действует против него. Контакт с большой погибелью автоматически наносит один уровень летальных повреждений в ход до тех пор, пока персонаж не покинет зону воздействия.

Очевидно, что большинство подменышей скрывают свои уязвимости всеми силами, иначе враги найдут способ использовать их. Игроки и Рассказчик должны работать вместе, создавая уязвимости, которые интересны и подходят персонажу, но окончательное решение принимает Рассказчик. Если на ум ничего не приходит, множество потенциальных уязвимостей можно найти в сказках, легендах и мифах, и, конечно, научных работах на эту тему. Важно понять, что хотя эти недостатки определенно должны доставлять трудности, они всегда должны повышать удовольствие от игры и не превращать отыгрыш персонажа в рутину. Помните об этом и создавайте уязвимости, которые интересны, такие, которые выражают личную историю персонажа и его склонности, и которые имеют смысл в контексте персонажа и того, чем он известен. Использованные верно, уязвимости могут раскрыть еще одну чудесную грань персонажа, так как знание о собственной слабости может по контрасту выразить и другие его качества.

Понижение Вирда

Хоть это и редко практикуется, но, тем не менее, подменыш может решить понизить свой Вирд. Может быть, он испугался происходящим с ним переменам, или обеспокоен тем, что эти перемены отдаляют его от близких. Случается, подменыши попросту бросают свою прежнюю жизнь и отказ от своей силы – просто еще один способ порвать с прошлым. Но что бы ни было причиной решения понизить Вирд персонажа – это всегда добровольный выбор. Подменыша можно уговорить или принудить понизить Вирд, но нельзя насильно заставить его сделать это, взяв его разум под чужой контроль. Выбор может быть навязан, но это всегда – выбор.

Когда решение принято, процесс понижения Вирда обманчиво прост: подменыш должен почти полностью оградить себя от всего, связанного с Гламуrom. Во-первых, он должен избавиться от всех пунктов Гламура помимо абсолютного *минимума*, необходимого, чтобы пережить «Гламурную ломку». Далее, он не может использовать Договоры, зачаровывать смертных, входить в Заросли, проникать в сны, использовать сверхъестественные Достоинства, использовать подарки и любые другие волшебные способности или даже собирать Гламур в большем количестве, чем необходимо для выживания. По сути, он должен «завязать» со всем, что связано с Гламуrom; иначе его Вирд продолжит поддерживать себя даже за счет ничтожных частиц энергии и все его усилия пойдут прахом. Эффекты, которые не требуют активации, например, бонус Специализации обличья, не нарушают это правило, поскольку подменыш не контролирует их использование, но если они проявятся, когда он пытается понизить свой Вирд, он должен сделать все возможное, чтобы максимально ослабить или проигнорировать их²⁶.

Предположим, что подменыш может существовать без Гламура и бороться с искушением восстановить свою силу; в этом случае Вирд понижается за число месяцев, равное своему текущему значению. То есть, персонаж с Вирдом 9 должен отстраниться от волшебного мира и воздерживаться от использования Гламура в течение 9 месяцев прежде, чем его Вирд понизится до 8. Стоит повторить, что снижение Вирда подменыша является *добровольным* решением. Даже если подменыш оказался в настолько невероятной ситуации, что он полностью отрезан от Гламура и мира волшебства на столь долгое время, его Вирд не ослабеет до тех пор, пока он не пожелает понизить его (он может испытывать другие

26 Видимо, работает это так: допустим, Темныши получают возможность перебросить 9 на все броски Скрытности. Поскольку с точки зрения описания процесса получается сверхъестественная способность спрятаться буквально на виду, Темнышу, который снижает Вирд, надо избегать ситуаций, когда приходится проявлять свое благословение.

проблемы из-за недостатка Гламура, но не терять Вирд). Некоторые редкие исключения из этого правила существуют, обычно как результат особо жестоких проклятий или нарушения страшнейших клятв, но эти случаи крайне редки и находятся полностью в ведении Рассказчика.

Новое Дополнение: Гламур

Во время своего пребывания в Фейри подменыши были подвержены воздействию и искажены энергией Гламура, которая делала возможным существование чудес и ужасов этого чуждого мира. Постепенно они познали природу Гламура, что проистекает из незамутненной эссенции человеческих чувств. Подхвачен ли из рук пылкого влюбленного, вырван ли из ярости, охватившей поле битвы, собран ли из волны сильного испуга или сорван с цветов на могиле, Гламур – основная эмоция, которая воплощает в жизнь ужасающие чудеса Аркадии. Несмотря на всю власть Джентри над формой и течением Гламура, тем не менее, именно их неспособность создать этот драгоценный ресурс побуждает Истинных Фей беспрестанно похищать людей и заставлять служить себе. Со временем подменыши сами обучаются использованию этого ресурса, и пусть они едва ли могут сравниться в этом со своими Хранителями, вскоре они в состоянии черпать текущую в их жилах силу Гламура так, как этого не может делать ни один смертный.

Гламур – не физическая потребность, по крайней мере, не для подменышей с Вирдом 5 и меньше, но тем не менее он может вызвать привыкание. Те невезучие Потерянные, которые легко получают зависимость, нередко ощущают процесс сбора Гламура как ни с чем не сравнимый кайф. Даже самые сильные радости плоти бледнеют перед тем, что дает поглощение подобной чистой энергии эмоций. Некоторые подменыши сопротивляются этой тяге так же упорно, как некогда бежали через Заросли, собирая Гламур лишь изредка и борясь с его притягательностью. Другие отдались зависимости целиком, без оглядки бросаясь в этот омут, не заботясь о том, чего это будет стоить и к чему приведет. Ну а другие балансируют между этими крайностями, неспособные отказаться от несравненных ощущений сбора Гламура, но не желая позволить этому управлять собой. Это хрупкое равновесие, как и многое в жизни Потерянного.

Персонаж начинает игру с количеством Гламура, равного половине его запаса, который определяется Вирдом (с округлением вверх).

Трата Гламура

Типичное использование Гламура – это:

- **Активация Договоров:** Большинство условий требует как минимум одного пункта Гламура для активации и мощные условия требуют больше. Если в описании не указано обратного, подменыш может использовать условия, которые требуют траты нескольких пунктов Гламура, даже если он не может потратить требуемое их количество в один ход. Подменыш просто должен тратить свое действие, колдуя каждый ход до тех пор, пока требуемое число пунктов не будет потрачено и быть готовым к тому, что его могут прервать.
- **Благословение Обличья/Семейки:** Каждое обличье обладает особым благословением, позволяющим подменышу потратить Гламур и получить преимущество, связанное с природными талантами своего обличья; для каждого обличья они описаны индивидуально. Вдобавок, определенные семейки в придачу к благословию обличья имеют собственные преимущества, которые иногда требуют траты Гламура. Если не указано обратного, оба благословения можно активировать одновременно, если подменыш может потратить необходимое количество Гламура.
- **Активация Токенов:** Гламур может быть использован, чтобы «завести с толкача» странные волшебные предметы фей. Подменыш может потратить пункт Гламура, чтобы не делать стандартный бросок Вирда на активацию токена (см. с.).
- **Вызов Бедлама:** Подменыши с высоким значением Вирда способны излучать волны эмоций высокой концентрации, погружая в безумие или вызывая неконтролируемую страсть у тех, кто находится поблизости (см. стр.). Высвобождение этого потока энергии эмоций требует траты пункта Гламура.
- **Усиление Маски:** Подменыш может потратить пункт Гламура и на сцену усилить иллюзию Маски, лишая других фей возможности увидеть свое волшебное обличье. Тем не менее, его тень все еще выдает его. Более подробно см.
- **Сброс Маски:** Потратив весь запас Гламура единовременно, подменыш может развеять Маску, на сцену позволив окружающим лицезреть его истинное обличье. Эта способность – исключение из обычного ограничения траты

Гламура, которая определяется значением Вирда. Более подробно, см. на стр.

Сбор Гламура

Существует несколько различных методов, которые подменыши применяют для восстановления утраченных пунктов Гламура, суммарно известных как «жатва». Специфика этих процессов расписана ниже. Стоит обратить внимание, что, помимо конкретно указанных случаев, подменыши не могут собирать Гламур напрямую с себе подобных, или с Истинных Фей, или других коренных обитателей Фейри или Зарослей. Неспособность подменышей собирать эмоции с себе подобных – еще один показатель их утраченной человечности. Эта невосприимчивость распространяется и на тех, кто был брошен подменным в Бедлам (с.), по причине волшебного происхождения этих эмоций.

Подменыши могут попытаться пожать эмоции и энергии сна у других сверхъестественных созданий. Но подобные действия несут свой риск и особенности, в зависимости от вида существа. Маги, экстрасенсы и доморощенные колдуны являются людьми, хотя те подменыши, которые проникают в их сны, иногда осознают, что эти создания контролируют свои сновидения куда лучше, чем «обычные жертвы». Оборотни и им подобные тоже считаются «нормальными», до тех пор, пока подменш не попытается собрать с них гнев в любом его виде – любая подобная попытка приносит удвоенное число Гламура за успех, но подменш должен пробросить свою Силу Воли или до конца сцены впасть в буйство. Призраки и вампиры предоставляют минимум Гламура – неважно, сколько успехов было выброшено, подменш, пытающийся собрать Гламур с этих мертвых созданий, получает только один пункт, да и то создающий ощущение пустоты. Прометейцы дают Гламур как люди, хотя их эмоции воспринимаются как нечто вторичное. В конце концов Рассказчик решает, к каким результатам приводит попытка собрать Гламур с конкретного сверхъестественного существа.

- **Эмоции:** Самый распространенный способ жатвы Гламура – потребление человеческих эмоций. Для этого подменш просто должен найти человека, который испытывает сильную эмоцию, и попытаться вытянуть часть этой энергии. Как «позитивные», так и «негативные» эмоции могут предоставить Гламур; важна сила эмоции, а не ее тип. Составляющие броска на сбор Гламура зависят от действия или ситуации, во время которой происходит жатва. Например, Людоед, желающий получить быструю дозу страха, может схватить

беспомощную жертву и ударить ее об стену, что потребует броска Сила + Запугивание, клубный мальчик Весеннего Двора может использовать Манипулирование + Общительность, чтобы подбить наивную молодую штучку присоединиться к нему и отхватить в темном уголке немного страсти, а застенчивый Темныш может использовать Спокойствие + Эмпатия с целью погружения в печаль, окутывающую дом, в котором находится покойник, и выдавая себя за скорбящего родственника. Рассказчик принимает окончательное решение в каждом конкретном случае. За каждый успех на броске пожинается один пункт Гламура.

На бросок жатвы могут повлиять некоторые обстоятельства. Как правило вспышки сиюминутных эмоций и глубоко похороненные старые чувства не столь «питательны», как более свежие или более глубокие эмоции. Рассказчик может штрафовать броски жатвы, которые включают провокацию поверхностных эмоций, например, выпрыгнуть из темноты, чтобы испугать кого-либо, пнуть цель по голени, чтоб вызвать гнев или упомянуть умершего годы назад родственника. Соответственно, броски, которые касаются крайне сильных или глубоких эмоций, таких как новая любовь, свежая скорбь по недавно умершему возлюбленному или полноценная ярость по поводу смертельного оскорбления, могут получить бонусный кубик, отражающий легкость жатвы с таких сильных ощущений. Несколько подменышей могут одновременно питаться из одного источника, но в этом случае каждый получает штраф на бросок жатвы, равный числу других участвующих; это не отображает редкость доступного материала, а скорее показывает, как действия участников вступают в противоречие друг с другом.

Подменыш, который пытается пожать эмоцию своего Двора, получает добавочный пункт Гламура на успешном броске (но не больше своего максимума). Соответственно, Темныш Зимнего Двора, пирующий на печали скорбящих в доме покойного, получит бонусный пункт Гламура, если его бросок будет успешен, поскольку печаль – эмоция его Двора. И напоследок, питаться эмоциями неуравновешенных людей или безумных сверхъестественных созданий – опасный процесс, хотя подобные безумцы нередко генерируют большое количество эмоциональной энергии, она может заразить неосторожного подменыша частичкой их безумия. Каждый раз когда

подменыш пожинает Гламур с цели, страдающей от психического расстройства, которое в данный момент активно²⁷, он должен пробросить Уверенность+Спокойствие. Неудача означает, что одно из собственных расстройств подменыша становится активным на сцену; если подменыш не обладает расстройством, тогда он «заимствует» активное расстройство цели.

На самом деле подобный сбор Гламура не вытягивает энергию; человек не испытывает резкого спада эмоций в процессе жатвы. Многие подменыши находят спокойствие или утешение в этом знании, интерпретируя отсутствие видимого вреда как «меньшее зло». Но ходят слухи о людях, которые в течение долгого времени подвергались постоянной жатве и в итоге утратили какую-то неуловимую, но очень важную искру. И хотя эти опустошенные души остаются всего лишь предметом слухов, боязнь подобного удерживает многих подменышей от того, чтобы припадать к одному и тому же источнику слишком часто, особенно в случае друзей или любимых. Просто на всякий случай.

- **Сны:** Другой способ восстановления утраченного Гламура – это вхождение в сны людей и попытка впитать часть сокрытой в них энергии эмоций. Освобожденные от сковывающих желаний сознания, сны напрямую исходят из величайших страхов и желаний души, и, следовательно, предоставляют впечатляющий источник энергии эмоций тем подменышам, кто готов бросить вызов странным декорациям, сюрреалистичной логике и скрытым ужасам пространства сновидений. Очевидно, что этот метод требует большей подготовки, чем другие типы жатвы, поскольку подменыш должен использовать необходимые соглашения или Договоры для получения доступа к снам людей, но он позволяет подменышу контролировать доступ к самому источнику, а не просто охотиться за эмоциями, и оставляет еще меньше следов присутствия подменыша.

Сбор Гламура с человеческого сна как правило требует броска Спокойствие + Сообразительность + Вирд, что делает его потенциально одним из самых обильных источников Гламура, когда подменыш повышает свою силу. Каждый успех означает один пункт Гламура. По решению Рассказчика бросок может быть изменен, чтобы отображать изменяющиеся обстоятельства пространства

²⁷ Видимо, имеется в виду, что расстройства проявляют себя при определенных обстоятельствах и в данный момент такое обстоятельство случилось и спровоцировало активацию расстройства.

сна или требования к сбору Гламура в конкретном сне. Например, сон, который сосредоточен на понимании боли, ощущаемой спящим в раннем детстве, может потребовать броска Спокойствие + Эмпатия + Вирд, а питание страхом, вызванным побегом от кошмарного чудовища, измеряется бесхитростным броском Ловкость + Атлетика + Вирд, поскольку подменыш борется, пытаясь обогнать монстра²⁸. Какой бы ни была ситуация, значение Вирда всегда добавляется к броску жатвы сновидений, поскольку его Вирд помогает подменышу интерпретировать сны и воссоединиться с их первозданным источником энергии эмоций.

Бросок на сбор Гламура из сна чаще всего модифицируется срочностью. В отличие от эмоций, которые могут дать энергию почти мгновенно, подменыш для получения Гламура как правило должен провести некоторое время, погруженный в энергию сна. Питье из источника грез открывает подменышу доступ к более глубоким потокам эмоций, но для этого требуется больше времени. Попытка ускорить процесс и собрать Гламур до того, как сон завершится, как должен, обычно требует от подменыша принятия более активной роли в разворачивающемся действе. Штрафы добавляются в зависимости от того, насколько подменыш хочет ускорить процесс.

- **Соглашения:** Исполнение обещаний, освященных Вирдом, - распространенный способ получения Гламура; конкретное количество получаемого Гламура и обстоятельства, необходимые для этого, зависят от особенностей соглашения. Больше о создании соглашений, которые предоставляют Гламур как награду, см. «Соглашения», с.
- **Дары Зарослей:** Не весь Гламур приобретается во взаимодействии с людьми или исполнении обещаний, заключенных пред ликом Вирда. Подменыши могут попытаться собрать Гламур с определенных вещей, которые можно найти в Зарослях. Большинство из них принимают форму гоблинских плодов, хотя говорят, что мясо определенных созданий Зарослей тоже дает Гламур тем, кто осмелится попробовать его. В редких случаях подменыши могут собрать Гламур, «поглощая» несъедобные объекты, или даже путем более странных деяний жатвы. Лес, созданный из сверкающих кристаллов, может давать

²⁸ Не совсем понятно, что имеется в виду и с кого конкретно в этом сне (или со своего сна) подменыш собирает Гламур.

Гламур в виде стеклянных «плодов», которые освобождают энергию, если их расколоть, а мурлыканье определенной музыкальной мелодии может даровать Гламур в определенных участках странной реальности. Больше о гоблинских плодах и их эффектах см. [с.](#)

Модифицированное Дополнение: Ясность

Подменыши уже не люди, но и не совсем феи. По возвращении на Землю большинство подменшей поняли, что они ходят по тонкой грани между двумя мирами. Они не могут отрицать то, чем они стали, но в то же время именно сильная связь с этим миром позволила им вернуться, и они чувствуют потребность в отождествлении себя с миром и признании себя им.

Ясность отражает это хрупкое равновесие между обычным миром и сводящим с ума царством Гламура. Подменыш с высокой Ясностью с легкостью различает эти два мира и даже становится способен подмечать феномены сверхъестественного, обычно скрытые от взоров. И напротив, подменыш с низкой Ясностью понимает, что его восприятие выходит из-под контроля. У него начинаются проблемы с умением отличать реальность от собственных сновидений и он начинает путать элементы двух миров. Он может видеть в обычном мире странные создания Зарослей или фрагменты, откровенно соответствующие обыденной жизни, среди буйства Фейри. Поначалу эти ошибки восприятия временны и сравнительно безобидны, но по мере ускользания Ясности они все больше и больше входят в жизнь подменша, пока он окажется вообще не способен пребывать в любой из реальностей как разумное существо и становится просто пустой оболочкой.

Точки надлома

Когда поведение подменша угрожает его Ясности, душевное смятение называют потенциальной точкой надлома: его действия угрожают вывести из равновесия хрупкий баланс его двойного существования. Потеря Ясности обычно вызвана действиями, которые нарушают способность подменша думать о себе одновременно как о человеке и фее.

Подменыш, совершающий действие, которое служит триггером для точки надлома, должен сделать бросок дегенерации, чтобы определить, потеряет ли он точку Ясности. Если действие подпадает под два разных пункта на листе Ясности, используйте более низкий показатель для определения серьезности поступка. Например, персонаж поддался импульсу и

решил похитить человеческого ребенка, гуляющего в лесу. Подобное действие, как мы видим, подпадает и под «серьезное преступление, совершенное спонтанно», отмеченное в Ясности 4, и под «похищение», отмеченное в Ясности 3. Поскольку Ясность 3 – более низкое значение, оно и будет использовано для разрешения ситуации.

Новые персонажи начинают со значением Ясности 7, что отображает силу разума и воспоминаний, которые привели их через Заросли обратно в их родной мир. Но мир никогда полностью не совпадает с тем, что они помнят, и шок от осознания этого делает Потерянных более уязвимых для потери Ясности, чем они были раньше. То есть, персонажи могут потерять Ясность куда быстрее во время игры, чем во время прелюдии, которая закончилась их возвращением. Конечно, было бы неверным сказать, что все персонажи сохраняют высокое значение Ясности во время пребывания в Фейри, но такие просто никогда не возвращаются. По одной из теорий подменыш во время побега вновь объединяется со своей душой. Отсутствие души в Фейри позволяет подменщикам выдержать пребывание там, но теперь, когда душа вновь вернулась к ним, они куда более уязвимы. Это предположение противоречиво воспринимается Потерянными – его невозможно доказать, но нельзя и опровергнуть.

Обратите внимание, что Ясность – не совсем система критериев нравственности. Действия, провоцирующие точку надлома, могут быть порицаемыми с позиций морали, а могут и не быть таковыми. То, что имеет значение – это могут или нет действия пробудить психические травмы, которые исказят восприятие подменыша или подтолкнут его к пренебрежению одной из составляющих своей личности. Например, преступления в порыве страсти или по внезапно возникшему импульсу часто пробуждают пугающие воспоминания о переменчивых Других и их манерах и привычках. Похищение – особенно опасная деятельность для Потерянных, так как пробуждает целую гамму чувств, которые они предпочли бы запрятать поглубже.

Неудачный бросок на дегенерацию означает, что подменыш должен сделать бросок Ясности для сопротивления приобретению психического расстройства, если значение его Ясности ниже 8. Смотрите **World of Darkness Rulebook**, стр. 96-100, для дополнительной информации о психических расстройствах. Новое расстройство связано с потерянной точкой Ясности; расстройство сохраняется до тех пор пока персонаж не восстановит потерянную точку и с ней – свое восприятие и Ясность, достаточную для восстановления от потрясения.

Обратите внимание, что подменыш не защищен от точек надлома, вызванных его желанием удовлетворить потребности своего Порока. И хотя подменыши – страстные

существа, они должны быть осторожными и избегать определенных действий, которые могут нарушить их планы, а иначе сиюминутная радость, полученная от потакания Пороку, дорого им обойдется.

Ясность	Точки надлома
10	Вхождение в Заросли. Путешествия по снам. Использование волшебства для задачи, которую можно выполнить и без него. Незначительные и неожиданные перемены в жизни. (Бросок пяти дайсов)
9	Использование токенов или других волшебных предметов. Прожить день, не контактируя с людьми. Незначительные эгоистичные действия (Бросок четырех дайсов)
8	Нарушение обычных обещаний и пренебрежение обязанностями, особенно в отношении того, что касается волшебства. Смена Дворов. Нанесение вреда другому (случайно или нет). (Бросок четырех дайсов)
7	Использование психотропных веществ. Серьезные неожиданные перемены в жизни. Мелкое воровство. (Бросок четырех дайсов)
6	Открытие истинного обличья незачарованным людям. Неделя без контактов с людьми. Очевидная демонстрация магии в присутствии свидетелей. Крупное воровство (кража со взломом). (Бросок трех дайсов)
5	Убийство другого подменыша. Убийство двойника. (Бросок трех дайсов)
4	Нарушение формальных клятв или соглашений. Крайне серьезные неожиданные перемены в жизни (беременность, потеря собственного дома и т.д.) Преступления в порыве страсти (случайное убийство). (Бросок трех дайсов)
3	Намеренное причинение вреда человеку через его сны. Месяц без контакта с людьми. Похищение. Приобретение психического расстройства*. (Бросок двух дайсов)
2	Убийство человека. Казуальные ²⁹ /жестокие преступления против других

²⁹ Слово casual, которое здесь употребляется, имеет несколько разнообразных значений – это и случайные, и совершенные по недомыслию, и ставшие системой преступления. Предлагаем использовать здравый смысл при оценке деяний персонажей.

	сверхъестественных созданий (серийные убийства). (Бросок двух кубиков)
1	Проведение времени в Аркадии. Продолжительный или близкий контакт с Истинной Феей. Человеческая личность внезапно или неожиданно разрушается, полностью отвергается или как-либо фундаментально изменяется. Чудовищные действия наподобие пыток, извращений и жестокости. (Бросок двух дайсов)

* Не включает помешательства, приобретенные из-за неудачного броска дегенерации³⁰.

Преимущества Ясности

Обостренные чувства

Подменыши, чья Ясность 8 или выше, получают +2 дайса на все броски, связанные с сенсорным восприятием. Подменыши с высокой Ясностью привыкли уделять пристальное внимание своему окружению, и они крайне чувствительны даже к мельчайшим изменениям мира вокруг них. Этот бонус активен везде, даже в Аркадии.

Веданье³¹

Подменыши с высоким уровнем Ясности столь искусны в умении отделять волшебное от обыденного, что их способность подмечать характерные знаки сверхъестественных явлений становится необычайно острой. Эта обостренная наблюдательность чаще всего называется «веданье». Игрок, Ясность персонажа которого 6 или выше, может потратить пункт Силы Воли и попросить Рассказчика тайно пробросить его Ясность для определения присутствия сверхъестественного вокруг.

Драматическая Неудача: Потенциально фатальная интерпретация ситуации, определяемая Рассказчиком. Персонаж может не заметить присутствия опасных сверхъестественных созданий или ошибочно принять безобидного прохожего за могучее сверхъестественное создание, или же может просто пострадать от какого-либо вида сенсорной перегрузки, которая накладывает незначительный штраф и делает способность бесполезной до конца сцены.

Неудача: Персонаж не способен получить ясной картины.

30 То есть, бросок по Ясности 3 не делается сразу после того, как подменыш получил психоз, не пробросив Ясность. Данный бросок делается, например, когда подменыш оказался под влиянием Договора или Дисциплины, вызвавших психическое расстройство. Или просто взял и сошел с ума...

31 В оригинале kenning, от слова ken, которое, в свою очередь происходит от староанглийского cennan, что примерно идентично старославянскому «ведать».

Успех: Каждый успех открывает присутствие ближайшего сверхъестественного создания, предмета или наличие эффекта от волшебства, естественно, если они есть поблизости. Это не позволяет подменышу заметить что-либо, активно сокрытое каким-либо волшебством³² - для этого потребуются Договоры – но это позволяет ему замечать сверхъестественные создания, даже если они не занимаются чем-то необычным.

Исключительный Успех: Как и успех, но с возможностью получения подсказки касательно истинной природы замеченного, и даже приобретение чувствительности к присутствию целей, которые сокрыты волшебством. Этого не должно быть достаточно, чтобы автоматически заметить скрытые вещи и существ, но достаточно, чтобы оправдать использование других сил для их обнаружения или реакции на их присутствие.

Стоит указать, что пока подменыш не набрал исключительных успехов, он может понять, что конкретная персона является сверхъестественным созданием, но не сможет сказать, к какому конкретно типу она принадлежит, а это означает, что любой потенциальный контакт стоит проводить осторожно и осмотрительно.

Недостатки Ясности

- По мере падения Ясности подменыш испытывает все больше и больше сложностей с различением уровней реальности и может даже стать жертвой галлюцинаций. Персонаж страдает от кумулятивного штрафа в -1 на все броски Восприятия на каждые два пункта Ясности ниже 7; то есть, -1 на Ясности 5-6, -2 на Ясности 3-4 и -3 на Ясности 1-2.
- Если подменыш когда-либо опустится до Ясности 0, он окончательно сходит с ума без надежды на выздоровление и выходит из-под контроля игрока. Большинство этих несчастных душ впадают в кататонию от собственных видений, хотя опасное меньшинство становится извращенными жестокими служителями собственного безумия, лихорадочно работая, чтобы воплотить всевозможные виды своих извращенных замыслов. Очень немногие просто исчезают однажды ночью, чтобы никогда не появиться вновь... по крайней мере, такими, какими их знали.

Восстановление утраченной Ясности

Подменыш, который пострадал от потери Ясности, должен приложить серьезные

³² То есть, вампира под Затемнением он не заметит, а просто вампира – вполне.

усилия для восстановления прошлой картины мира. Личность подменыша куда более хрупка, чем можно подумать, наблюдая любые внешние проявления бравады или безразличия, и ощущение того, что ты теряешь контроль над умением различать два мира, в которых ты живешь – действительно ужасно. В сочетании с разрушительным откровением: оказывается, ты знаешь себя не столь хорошо, как предполагал, - это делает восстановление Ясности долгим и кропотливым процессом, поиском стабильных контрольных точек для стабилизации взгляда на реальность, и образа действий, который восстанавливает собственную личность и укрепляет образ себя. Поэтому, в отличие от людей, которые иногда награждаются точками Нравственности за раскаяние или хорошие поступки, подменыши всегда должны тратить пункты опыта на повышение своей Ясности.

Достоинства

Некоторые из Достоинств, представленных в **World of Darkness Rulebook**, все еще подходят для подменышей, другие же не являются приемлемыми или требуют дополнительного рассмотрения и объяснения прежде, чем будут приобретены. К тому же, Потерянным доступны несколько новых Достоинств.

Рекомендованные: Ментальные Достоинства могут отображать одно из умений, которое сделало подменыша столь привлекательным для Истинных Фей; многие не любят задумываться о житейских мелочах и ценят тех, кто может с ними справиться. Чувство Опасности крайне полезно для подменыша в бегах. Большинство Физических Достоинств – хороший способ отобразить эффекты телесных изменений персонажа, хотя потребность в некоторых из них можно заменить способностями обличья или Договорами. Среди Социальных Достоинств Воодушевление или Привлекательность – очень популярны, особенно у Прекраснейших, а Контакты и Союзники – хороший способ отобразить связи с социумом. И, конечно, Последователя всегда можно зачаровать.

Запрещенные: Чувство Сверхъестественного. Социальные Достоинства не запрещены, но похищение или побег могут потребовать уточнения деталей того, как именно подменыш ухитрился сохранить старые связи или создать новые по возвращении на Землю. Такие Достоинства как Статус или Известность особенно сложно объяснить, поскольку они отображают уровень известности и доступности, которые редкий подменыш найдет притягательным. Достоинства, которые отображает дружественных персонажей Рассказчика (таких как Союзник или Ментор) по очевидным причинам не могут отображать тех, кто

связан с Истинными Феями.

Расположение Двора (от ● до ●●●●●)

Эффект: Это Достоинство отображает то, насколько вас любят и уважают при другом, чем ваш собственный, Дворе. Хотя члены этого Двора всегда превыше всего будут верны друг другу и своим целям, они скорее примут вашу сторону в споре или придут на помощь, если это не повредит их собственному положению. В отличие от Мантии, которая отображает как сверхъестественные, так и политические качества, Расположение Двора – полностью социальный конструкт и зависит от мнения членов данного Двора. Оскорби их – и Расположение исчезнет в мгновение ока; культивируй дружбу с ними – и они встанут на твою защиту когда все остальные откажутся.

Расположение Двора добавляется к дайспулу на социальные взаимодействия с членами этого Двора (но не к основанным на Социальных бросках сверхъестественным силам). Каждые две точки (округление вверх) добавляют +1 к соответствующим броскам с участием членов соответствующего Двора, то есть, подменыш с Расположением Двора (Осень) ●● добавляет +1 на Социальные броски с придворными Осеннего Двора. Достоинство также позволяет изучать некоторые Договоры Дворов, хотя высочайшие уровни, как правило, открыты только самим придворным. Как и в случае с Мантией, потеря Расположения Двора не лишает подменыша возможности использовать любые Договоры, требованиям которых он не соответствует, хотя он получает стандартные штрафы (см. с.). Это Достоинство можно приобретать несколько раз, отображая отношения с разными Дворами. Игрок не может Расположение Двора (Неприсоединившиеся); Пустые Сердца не являются социальным объединением сами по себе. И наконец, персонаж не может приобретать Расположение внутри собственного Двора, так как это относится к Достоинству Мантии.

Поскольку Расположение Двора – явление полностью социальное, подменыш может игнорировать попытки другого персонажа применить Расположение Двора в бросках, направленных на него, по сути игнорируя его репутацию в его Дворе. Например, если Осенний подменыш пытается применить расположение Двора (Лето) ●●●● в броске против Летнего Придворного, цель может сказать, что она игнорирует репутацию персонажа и, соответственно, лишить Осеннего подменыша этих двух бонусных дайсов. Но стоит помнить, что такое неуважение – серьезное оскорбление. Если заносчивый персонаж не может доказать, что у него есть убедительное оправдание подобного поведения, например, чужак

давил своим авторитетом по любому мелкому поводу или пытался использовать свой вес, чтобы вынудить персонажа действовать против интересов Двора, то мелочное потакание собственному тщеславию будет дорого ему стоит в собственном Дворе. Это может привести даже к уменьшению значения Мантии, так как его репутация как члена двора уменьшается соответственно, не говоря уж о том, что он навлечет на себя гнев Двора, придворного которого он оскорбил.

Другие сезоны

Когда подменишь меняет Двор, это соответствующим образом отражается в Достоинствах. Во-первых, значение Мантии прежнего Двора делится надвое с округлением вниз и становится Расположением Двора. Далее, Расположение нового Двора делится надвое с округлением вниз и становится новым значением Мантии.

В качестве примера возьмем Дженни Железо, Людоеда Осеннего Двора, которая переметнулась в Летний Двор. Раньше у нее была Мантия (Осень) ●●● и Расположение Двора (Лето) ●●●●; она сражалась за идеалы Лета чаще, чем за Осенние. И теперь, когда она солдат Железного Копья, ее предыдущая Мантия (Осень) становится Расположением Двора (Осень) ●, в то время как Расположение Двора (Лето) становится Мантией (Лето) ●●.

Может показаться несколько странным, что подменыши могут сохранить связи со своим старым Двором, но на самом деле большинство подменшей привыкли к подобным интригам. Конечно, если такой переход окажется настоящим, гнусным, предательством, Расположение Двора стремительно исчезнет вместе с дружескими чувствами прежних соратников.

Урожай (от ● до ●●●●●)

Эффект: Гламур является весьма ценным ресурсом, и первое, что делают многие подменыши, приспособливаясь к своему новому существованию, - это обеспечить себе надежную возможность его восполнения. Это Достоинство отображает сравнительно

стабильный и постоянный источник Гламура, к которому у подменыша есть легкий доступ, что позволяет с большей легкостью восполнять запасы волшебной эссенции при необходимости. Это не гарантирует, что подменыш всегда найдет нужное ему количество – во всех его формах Гламур в лучшем случае непредсказуем – но все же обнадеживает больше, чем тех подменышей, кто никогда не знает, откуда получит следующую порцию Гламура. Каждая точка Урожая добавляет один дайс к определенным броскам, связанным со сбором Гламура.

Персонаж должен указать, какой способ сбора Гламура отображает это Достоинство при его приобретении. Доступные типы включают, но не ограничиваются: Эмоциями, Соглашениями, Снами и Дарами Зарослей. То есть, персонаж, искусный в сборе Гламура с людей, может взять Урожай (Эмоции), а подменыш, получающий Гламур за исполнение соглашений, может взять Урожай (Соглашения), а любитель халявы, знающий расположение самых «вкусных» мест в местных Зарослях, может взять Урожай (Гоблинские Плоды). Этот бонус применяется только к броскам, связанным с этим типом сбора, то есть, подменыш с Урожаем (Сны) не получит награды на бросок сбора Гламура с эмоций бодрствующих людей. Фактически же источник Гламура может самым разным, от зарезервированной комнаты в местном ночном клубе, куда подменыш приводит тех, кого покорила (Эмоции) до тайной полянки в Зарослях, где собирают Гоблинские Фрукты (Награда Зарослей).

Это Достоинство можно приобрести несколько раз, но только однажды на каждый тип сбора Гламура. Обратите внимание, что подменыш, собирающий Гламур из соглашений со смертными, все еще ограничен максимальным числом клятв, определяемым значением Вирда (см. с.)

Пустошь (от ● до ●●●●●; Особое)

Эффект: Дверь под старым городским мостом, ведущая в тихую заповедную рощу. Развалившаяся лачуга, внутри которой оказывается чудесный особняк, открытый тем, кто знает, как правильно постучать. Город высоко в горах, который можно найти лишь раз в столетие. Все это – примеры «карманов» реальности, которые подменыши называют Пустошами – места в Зарослях, очищенные от шипов, и обустроенные для постоянного обитания. Некоторые Пустоши не более чем пятачок травы посреди лабиринта Шипов, в то время как другие представляют собой продуманные и причудливые жилища. Подменыши трудом и потом активно создают многие из этих мест, но другие они просто находят почти

готовыми и просто обустривают под себя.

Хотя каждая Пустошь всегда приютит бегущего от проблем реального мира и Зарослей, Пустоши не созданы равными³³. Маленькую пещерку в Зарослях сложно заметить врагу, но она тесна и из нее мало запасных выходов. Волшебный викторианский особняк способен вместить целый табор и содержит в себе множество удобств, но без подходящей охраны особняк станет маяком для всех видов любителей легкой наживы и других нежелательных элементов. Соответственно, силы и слабости Пустоши определяются четырьмя факторами – размер, удобство, двери и охрана. Игроки, выбирающие это Достоинство, должны также распределить потраченные на него точки по этим факторам. То есть, игрок, который потратил четыре точки на это Достоинство, может поставить две в Размер, одну в Удобство, и одну в Охрану.

Размер Пустоши, возможно, самая простая определяющая характеристика, включающая наличие свободного места. Пустоши без точек в Размeре едва-едва хватает, чтобы удобно устроиться паре подменышей, и в ней нет места для хранения вещей.

- Маленькое помещение, пещерка или открытое место; одна-две комнаты.
- Большое помещение или маленькая усадьба; три-четыре комнаты.
- Склад, церковь или большая усадьба; пять-восемь комнат или огороженная территория.
- Заброшенный особняк, маленькая крепость или сеть подземных тоннелей; эквивалент девяти-пятнадцати комнат или залов.
- Обширное имение, волшебная деревня на кронах деревьев или запутанный лабиринт пересекающихся тоннелей; бесчисленные комнаты или залы.

В наличии свободного пространства не всегда много хорошего, если его нечем заполнить, и тут в дело вступают Удобства Пустоши. Они отражают сравнительную роскошь Пустоши и то, насколько хорошо она снабжена припасами и другими материальными удобствами. Этот фактор также показывает, насколько обустроена Пустошь, и что персонаж может там найти в данное время (персонаж, которому нужна скромная хибарка, может не вкладывать сюда точки, но персонаж, которому нужна обустроенная деревня в кронах, полная развлечений, должен изрядно вложиться). Пустошь без точек в Удобствах содержит мало зданий и предметов, если содержит вообще – это и вправду пустынное место. В противовес ему, убежище с пятью точками в удобствах под завязку набито всеми видами роскоши, и хотя большинство из них сделано из эфемерной материи сна и не может покинуть Зарослей и даже

33 Видимо, стеб над Конституцией США.

удалиться от места происхождения, оставаться там очень приятно (иными словами, Удобства Пустоши нельзя использовать как замену другим Достоинствам, таким как Ресурсы или Урожай, и если персонаж желает, чтобы вещи, найденные в его Пустоши, могли покидать ее пределы, он должен приобрести подходящие Достоинства, отображающие эти богатства). И хотя высокий показатель Удобства часто связан с большим Размером Пустоши, исключения встречаются. Например, подменыш не сильно вложился в Размер, но сделал свою маленькую хижину настоящей страной чудес, полной прекрасной еды, интересных книг и с волшебным камином, который постоянно поддерживает идеальную температуру. Также табор может прилично вложиться в Размер и получить огромный викторианский особняк, но если он не сильно вложится в Удобства, особняк будет скудно меблированным и слегка обветшавшим.

Хотя Пустоши не имеют доступа к некоторым современным услугам, таким как телефонная служба, интернет-связь или спутниковое телевидение, некоторые из самых впечатляющих Пустошей компенсируют это небольшими магическими трюками. Элементы этого волшебства не должны копировать что-либо, настолько мощное, как Договоры, но могут предоставлять основные хозяйственные услуги и использоваться как детали для описания, а также добавлять красок в создание именно того, что игрок желает видеть и ощущать как свою Пустошь. Доска с живыми шахматами или фигурками для игры в гвиддбвилл³⁴, способная самостоятельно играть против живого противника – вполне подходящая волшебная роскошь, как и побитый игровой автомат, который каждое новолуние превращается в совсем другую видеоигру, неизвестную в мире людей.

- Несколько облагораживающих штрихов, но в целом запустение.
- Уютная Пустошь с несколькими примечательными чертами и определенно обитаемая.
- Обустроенная Пустошь с несколькими очень любопытными деталями и превосходным запасом необходимого, а также развлечений.
- Впечатляющая Пустошь, содержащая обилие обычных удобств и даже одну или две заслуживающих внимания маленьких волшебных услуг
- Богатое жилище с практически всеми достижениями современной жизни и несколькими волшебными удобствами

Двери Пустоши показывают как много у нее есть входов и выходов, что может быть важным, если персонаж отрезан от обычного входа в реальном мире или испытывает

³⁴ Валлийская народная игра, что-то среднее между кастрированным го и шахматами, неоднократно упоминаемая в средневековом сборнике легенд Уэльса «Мабиногион». Там еще попадают Король Артур и прочие рыцари, в общем, жутко антуражно.

потребность быстро сбежать, находясь в Пустоши. Отсутствие точек в этом факторе Достоинства подразумевает, что в Пустошь ведет один проход из реального мира и один небольшой из Зарослей – в Пустошь можно попасть с любой стороны (при создании персонаж может отказаться от любого из этих «свободных» входов, если желает, чтобы в Пустошь можно было попасть только одним способом). С каждой точкой в Дверях Пустоши, в ней появляется еще одна точка входа/выхода, либо в реальном мире, либо в Зарослях. Например, потратив несколько точек каждый член табора может иметь такую дверь в собственном жилище, что позволяет ему проникать на частную Пустошь группы. Обратите внимание, что эти двери должны быть привязаны к статичным объектам в обоих мирах – они не меняются.

Само собой, у подменыша может быть самая огромная и обустроенная Пустошь, которую только можно вообразить, но пока она должным образом не защищена, она очень быстро окажется в руках предприимчивых любителей легкой наживы – или, что хуже, целью неприятных визитов со стороны Других. Соответственно, разумно вложить как минимум несколько точек в Охрану убежища, что отражает как обычные, так и волшебные предосторожности, предпринятые для защиты Пустоши от неожиданных гостей. Каждая точка, вложенная в Охрану Пустоши, вычитает один кубик из всех попыток нежелательных гостей найти ее или ворваться силой; вдобавок те, кто внутри, получают к своей Инициативе +1 кубик за точку, в отношении тех, кто пытается ворваться. И наконец, чем больше точек вложено в Охрану Пустоши, тем ниже вероятность, что место найдет Истинная Фея или создание Зарослей.

Персонажи, игроки которых не потратили ни пункта на Пустошь, просто не имеют доступа к какому-либо особому месту в Зарослях. Они могут посещать другие жилища в качестве гостей, но если они желают иметь постоянный доступ к конкретному месту, они должны приобрести это Достоинство для себя или сложить точки с другими подменшами, уже обладающими Пустошью. Персонажи без значения Пустоши просто не получают с точки зрения игромеханики тех преимуществ, что доступны потратившим точки для обретения лучшего места жизни в Зарослях.

Значение каждого аспекта Достоинства Пустошь не может превышать 5. То есть, Размер Пустоши, Удобства, Охрана и Двери не могут быть выше 5 (что в сумме дает 20 пунктов на Достоинство). Единый запас пунктов используется для определения цены в пунктах опыта для повышения этого Достоинства во время игры.

Особое: Достоинство Пустошь может использоваться сообща сплоченной группой

персонажей. Они могут быть просто табором, члены которого верны друг другу и готовы делиться тем, что имеют, или, может быть, их свела вместе привычка полагаться на своего лидера и доверять ему.

Чтобы разделить это Достоинство, два или более персонажа просто должны пожелать объединить свои точки ради больших возможностей. Объединенное значение этого Достоинства не может подняться выше, чем пять точек в любом из четырех аспектов этой характеристики. То есть, персонажи не могут объединить больше, чем пять пунктов, скажем, в Размер Пустоши. Они должны распределить лишние точки, если таковые будут, в другие аспекты этого Достоинства, например, в Охрану или Двери.

Объединенные точки могут быть утрачены. Можно злоупотребить доверием членов табора и их союзников, что может прервать отношения. Члены группы могут совершать действия, которые выставят их (и группу в целом) в неудобном свете. Хищные создания Зарослей могут разрушить часть Пустоши, или какая-то Истинная Фея может обнаружить Пустошь и пожелать на время сделать ее своей собственной резиденцией. Если член группы совершает что-то, способное ослабить Пустошь, точки уменьшаются для всех членов группы. Это минус объединения точек в этом Достоинстве. Прочность цепи определяется слабым звеном. Рассказчик решает, когда действия персонажа или события в истории уменьшают объединенные точки Пустоши.

Персонажи могут также покидать общую Пустошь. Между товарищами может произойти разлад, или персонаж падет в битве. Или кого-то просто выгонят остальные. Когда персонаж теряет отношения с теми, с кем у него была Пустошь, точки, вложенные им, убираются из общего запаса. Если он все еще жив, он не получает эти точки назад в полной мере, а на одну меньше, чем когда-то вкладывал. То есть, если персонаж порвал отношения со своим табором, его две точки Пустоши будут утрачены группой, но получит он назад только одну. Потерянная точка отображает впустую потраченные усилия или плохую репутацию, которая стала результатом разрыва. Если все члены решают разойтись, все теряют одну точку из тех, что вкладывали изначально.

Рассказчик решает, чем обусловлена потеря точек в истории. Возможно, больше никто не заботится о волшебной защите Пустоши, которую разработал персонаж, что приведет к уменьшению Охраны. О Пустоши могут заботиться не столь тщательно, что вызовет снижение Удобств. Возможно, часть Пустоши забрасывают или она обрушивается, что вызывает уменьшение Размера. Какой бы ни была причина, стоит разработать убедительное объяснение.

Персонаж не обязан вкладывать все точки в объединенное Достоинство. Подменыш может сохранить отдельную Пустошь для себя помимо общественной, которую отображает объединенная характеристика. Любые лишние точки, которые есть у персонажа (или которыми он не хочет делиться) показывают то, что он оставил для себя независимо от своих партнеров. Например, три персонажа разделяют одну Пустошь и потратили в целом пять точек. Один из них предпочел потратить две другие точки на личную Пустошь. Эти оставшиеся две точки показывают Пустошь, не имеющую отношения к той, которую он создал вместе с друзьями.

Чтобы записывать общее Достоинство Пустошь на листе персонажа, поставьте звездочку после названия Достоинства и проставьте все точки, к которым ваш персонаж имеет доступ из-за сотрудничества. Чтобы записать, сколько конкретно точек вложил лично он, поставьте их в скобках. Не столь важно отмечать, в какие именно аспекты Пустоши он вложил эти точки, что дает большую гибкость в случае, если он решит выйти из общего соглашения. Результат выглядит так:

MERITS	
<i>Hollow*</i> (2)	●●●●○
<i>Hollow</i>	●●●○○
<i>Ally</i>	●●○○○
	○○○○○

В этом примере персонаж объединил свое Достоинство Пустошь для создания общего убежища табора. Он вложил две точки в эти отношения и в целом группа обладает четырьмя точками, доступными каждому участнику. У персонажа также есть частное Достоинство Пустошь ●●●, которое он сохранил для себя. Собственным для персонажа является также его Союзник ●●.

Мантия (от ● до ●●●●●)

Мантия показывает мистическую связь с элементами и эмоциями, что воплощает конкретный Двор. Чем выше значение Мантии подменыша, тем ярче он воплощает идеалы Двора – даже если он отшельник, который не участвует в местной политике, персонаж с высокой Мантией все еще будет получать как минимум завистливое уважение от других придворных из-за очевидной приверженности путям Двора. С точки зрения описательности

по мере повышения Мантии подменыша его волшебный облик отображает это восхождение, проявляя прямые и символические признаки сезона. Персонажа с Мантией (Осень) ● может сопровождать легкое дуновение ветерка, а у обладателя Мантии (Осень) ●●● при ходьбе из-под разлетаются призрачные листья, и наконец при Мантии (Осень) ●●●●● персонаж может быть освещен светом закатного солнца и окружен гулкой тишиной, которая бывает в библиотеках. Конкретные примеры того, как повышается Мантия Двора, можно найти в разделе «Дворы» в Главе Первой. Эти признаки невидимы для смертных и не имеют осязаемого игрового эффекта, но их стоит использовать для придания колорита персонажам и показателя того, насколько тот связан с Двором.

Как символ братства Мантия плюсуется к дайспулу на социальные взаимодействия с членами этого Двора. Каждая точка добавляет +1 к подходящим броскам, которые направлены на членов именно этого Двора. Это Достоинство не плюсует дайсы к броскам сверхъестественных способностей. Персонажи, не имеющие Двора, не могут приобретать Мантию. Мантия также служит как условие для изучения определенных, связанных с Дворами, Договоров.

Персонаж может изучать условия из соответствующих Договоров для своего Двора, которые требуют определенного значения Мантии, хотя он все еще должен соответствовать и другим требованиям. Если его Мантия понизится, или он примерит Мантию другого Двора, он может перестать соответствовать требованиям некоторых из Договоров, которые он знал ранее; в этом случае он должен тратить дополнительный пункт Гламура на активацию этих Договоров (см. «Смена Сезонов», [с.](#) и заметку о требованиях к Договорам на [с.](#)).

Каждый Двор обладает определенными механическими и описательными преимуществами для всех членов, приобретших значение Мантии, что подробно расписано в описаниях Дворов в Главе Первой. Вдобавок к этому каждый Двор имеет преимущество, принадлежащее их лидеру, преимущество, которое чаще всего называют «коронай». Корона может проявить себя во фригольде, где есть как минимум дюжина членов данного Двора и они способны выбрать единого лидера и она является только во время подходящего сезона. Случается, что корона появляется и в другие сезоны, если Двор особо особо силен или значим в данной местности, так как Заросли отражают мощь Двора, или подменыш, избранный руководителем фригольда, может явить корону вне сезона, если он достаточно популярен. Заметьте, что лидер Двора – не обязательно придворный с самым высоким значением Мантии. Рассказчик является тем, кто определяет, когда и как появляется корона, но как правило во фригольде одновременно может проявляться только одна корона.

Благословение Зелени (Весна): Персонаж, который носит корону Весны, может потратить пункт Силы Воли, чтобы даровать Благословение Зелени, позволяя ему добавить свой рейтинг Мантии как *бонусные успехи*³⁵ на один бросок, связанный со сбором Гламура. За одну сессию подменыш может использовать эту способность число раз, равное значению своей Мантии. Конкретный персонаж может получить преимущество только раз за сессию. Весенняя фея может наложить это благословение на себя или касанием наделить им другого, в последнем случае его нужно использовать до следующего восхода, иначе оно будет утрачено.

Вызов Черного Копья (Лето): Это преимущество проявляется в ситуациях один на один, например, на дуэли. Потратив пункт Гламура персонаж с короной Лета получает до конца дуэли равный его Мантии бонус к своей инициативе, и его нельзя застать врасплох из засады, или другими неожиданными трюками. Если же дуэль все-таки перейдет в массовое сражение, этот бонус падает до +1. Подменыш может использовать эту способность несколько раз за сессию до максимума, равного его Мантии, но только раз за бой против конкретного врага.

Урожай Слухов (Осень): Один раз за сессию лидер Осени может минуту поразмышлять над тем, что он узнал за эту сессию (и проконсультироваться с Рассказчиком на предмет того, подходит ли полученная информация для применения этой способности), и а потом собрать Урожай Слухов. За каждую ценную тайну, важную истину, откровение или иной *значительный* фрагмент информации, которую он узнал за сессию (при этом их количество не может превышать значение его Мантии), персонаж получает два пункта Гламура, которые он запасает отдельно. Эти собранные пункты Гламура можно тратить *только* на подпитку Договоров, активацию токенов, облегчать себе путешествие по снам или вхождение в Заросли. Эти пункты нельзя использовать для всего остального, включая благословение обличий и их нельзя обменять или отдать; все, что останется в этом запасе, уйдет в никуда в конце сессии. Эта способность может позволить подменышу превзойти предел пунктов Гламура, который он в состоянии запасть согласно своему Вирду, но число пунктов Гламура, которое он может тратить в ход, ограничивается как обычно. Более того, до тех пор пока он превышает свой обычный предел Гламура, он считается особенно заметным для существ, которые могут замечать Гламур или волшебную энергию, так что если он не хочет привлечь нежелательного внимания, лучше подготовить скрывающий Договор или два, чтобы приглушить это свечение.

³⁵ В смысле, уже готовые автоматические успехи, равные Мантии.

Стоит обратить внимание на то, что только новая, полученная в эту сессию информация может использоваться для Урожая Слухов, даже если персонаж узнал что-то буквально на прошлой сессии, это устаревшие новости и они уже не считаются. От тех, кто носит корону Осеннего Двора, ожидается, что они всегда ищут новую и интересную информацию, а не почивают на запасе знаний, накопленных в прошлом. Рассказчик принимает окончательное решение в отношении того, является ли эта информация новой, ценной или важной настолько, чтобы подпадать под эту способность.

Пир Урны с прахом³⁶ (Зима): Однажды за сессию персонаж, носящий корону Зимнего Двора, может посвятить себя Пиру Урны с прахом, превратив пункт Гламура в пункт Силы Воли, до максимума, равного значению его Мантии. Он может даже превысить свой обычный предел Силы Воли, но все лишние пункты будут утрачены в конце сессии. К тому же, до конца сцены, в которой была использована эта способность, эффективное значение Силы Воли подменыша повышается на значение его Мантии, что делает крайне сложным попытки ослабить его уверенность в своей способности выжить.

Новая Личность (●, ●● или ●●●●)

Эффект: Ваш персонаж так или иначе смог приобрести документы, подтверждающие его новую личность после возвращения. В эту эпоху проверок прошлого, необходимости в бумажной документации и бюрократической бдительности это очень полезное приобретение, особенно для тех подменышей, кто вернулся и понял, что их прежнюю жизнь украли двойники, или же для вернувшихся годы и десятилетия спустя и потому фактически не могущих вернуть свою прежнюю жизнь. Вместе с Рассказчиком подумайте, как именно ваш персонаж получил свою новую личность. Если у вашего персонажа нет каких-либо Достоинств или отношений, способных объяснить, как он получил ее, то, возможно, что ему пришлось просить об этой услуге кого-то еще – а если так, то что этот кто-то попросил взамен? Многие прекрасные зацепки могут возникнуть в процессе приобретения этой новой личности.

Число точек, потраченных на это дополнение, определяет, насколько убедительно и тщательно проработаны документы, подтверждающие новую жизнь персонажа. Новая Личность (●) отображает документ, который может выдержать случайную проверку, но не

³⁶ В оригинале Ashes, что может быть и словом «пепел», «прах» во множественном числе, и термином «Урна с прахом»

более – персонаж может ходить за покупками и свободно действовать в большинстве обычных ситуаций, но любой, кто знает, куда смотреть, например, офицер полиции или чиновник, незамедлительно опознает документ как поддельный. Новая Личность (●●) включает в себя документы, которые пройдут большинство форм рутинной профессиональной проверки, но не выдержат длительного расследования – офицер полиции, который задержал персонажа, не найдет ничего необычного, если проверит его номерной знак или имя в базе данных, но если персонаж будет арестован и полиция начнет формальное расследование, обман быстро раскроется. Новая Личность (●●●●) представляет собой личность, сконструированную настолько хорошо, насколько возможно – тренированным профессионалам потребуются упорное, тщательное и долговременное исследование, чтобы найти хоть какие-то намеки на то, что подмениш не тот, за кого себя выдает, как минимум до тех пор, пока дело касается документации.

Это Достоинство можно брать несколько раз на разных значениях, и каждый раз это показывает другую личность, и документы можно улучшить позже при наличии подходящего внутриигрового объяснения и траты опыта. В случае определенных Достоинств, таких как Ресурсы или Статус, следует указать, какой личностью они принадлежат, поскольку их не всегда можно задействовать, если эта личность будет скомпрометирована.

Подарок (●+)

Истории о феях полны рассказов о вещах, обладающих волшебными свойствами, либо «освобожденных» от бывших хозяев в Аркадии, найденных глубоко в Зарослях или даже выкованных искусными мастерами-подменщиками. И хотя эти предметы выглядят обычными для людских глаз, Потерянные видят эти полезные, но обоюдоострые объекты тем, чем они являются на самом деле. Персонаж с этим достоинством обладает таким волшебным предметом - одним или более. Каждая точка этого Достоинства переводится в одну точку ценности подарка и это значение можно делить так, как игрок считает нужным. То есть, персонаж с Достоинством Подарок ●●●● может обладать одним подарком на четыре точки, двумя на две, одним на одну и одним на три, и так далее. Это Достоинство можно использовать для приобретения одноразовых подарков, которые называют безделушками³⁷, по цене три безделушки за точку, или даже гоблинские плоды (с.) по тем же расценкам.

В большинстве случаев персонаж не должен тратить опыт на подарки, приобретенные

³⁷ В оригинале trifles.

во время игры, только за те, которыми он обладал в начале хроники. По решению Рассказчика владение действительно могучими подарками может потребовать частичной или даже полной оплаты опытом, что отображает время, необходимое для того, чтобы разобраться в сложностях использования столь эпичных предметов, а также чтобы защитить их от потенциальных похитителей.

Больше о подарках см. Главу Третью (с.)

Обличья

Выживать значит приобретать шрамы. Травмы, как физические, так и психологические, исцеляются. Боль от них проходит, но что-то всегда остается. Это верно для телесных ран и душевных. Иногда шрамы, которые мы носим, калечат нам и тело и душу, но выживание предполагает восстановление. И как кто-то сказал, то, что не убивает нас, делает нас страннее в той же степени, что и сильнее, и изменения, оставленные пережитыми травмами, - это знак, который служит напоминанием о боли, и символом нашей доблести, доказательством того, что мы выжили и способным понимать боль и страдания других.

Именно так Потерянные воспринимают свои обличья. Они сталкивались с продолжительными страданиями, пока были игрушками Фей, и выжили. Они сбежали. Они нашли путь назад, в мир людей, но их изменило то, через что им пришлось пройти. Они носят обличья как шрамы. Обличья – это постоянное напоминание об ужасной травме. И в то же время – символ доблести. Подменыш носят свое обличье как орден за свободу, ведь он говорит: *Я ушел живым, я прорвался через Заросли и эти знаки делают меня тем, кто я есть.*

Обличье подменыша полностью принадлежит ему. И хотя в чем-то оно отражает Фею, которая изначально украла его из мира людей (а в некоторых случаях – задачи, которые ставил перед ним Хранитель), это только часть истории. Жестокий родитель оставляет отпечаток своей личности в личности своего несчастного ребенка, и даже если ребенок сумеет справиться с травмой, последствия остаются. Но каждый выживший реагирует на травму по-своему.

Нечто подобное происходит с обличьями. Время, проведенное подменным в Фейри, изменило саму его суть. Его обличье – черты Фейри, которые делают его тем, кем он есть, отображает это. Но это все еще *он*. Даже измененный в что-то отличное от человека, подменыш в чем-то остается тем, кем был. Старше, мудрее, изменившись в самой сути,

сделавший первые шаги на пути к взрослению и исцелению, он стал чем-то, отображающим его прежнего и в то же время совершенно иным.

Подменыш, которая провела два десятилетия служанкой у безжалостной ведьмы, сама станет похожей на ведьму, но если ее Хранитель была красноглазой и черноволосой, со склизкой зеленой кожей, кожа подменыша стала черной и жесткой, глаза – подобными глубоко посаженным зеленым бусинам, а волосы – влажной белесой плесени. Существо, напоминающее ифрита, состоящее из угловатых черт, раскаленной докрасна плоти и пламенем вместо волос, украло рыжеволосого мальчика. За пять лет заключения мальчик вырос большим и мощным, в то время как Хранитель был жилист и остролиц. Кожа мальчика горячая при касании, как и у его Хранителя, но его волосы стали серыми и дымятся подобно тлеющим угольям. Другой из рабов огненного Другого был создан, чтобы развлекать танцем своего пылающего господина. Его лицо и руки постепенно приобрели нечеловеческую грацию и красоту, а слуги вновь и вновь умащали его слегка подгоревшими благовониями. Девочка, которую похитило безволосое, серокожее и большеглазое существо с длинными пальцами и подвергло десятилетию ужасных бессмысленных экспериментов. Когда она сбежала, то поняла, что ее глаза стали огромными и черными, руки костлявыми, а волосы выпали, но кожа ее теперь белая как мука. Женщина-лиса с девятью хвостами против его воли забирает красивого молодого человека для роли любовника и раба. Как и она, он может превращаться в лису, но его мех красен, тогда как ее был сер, а его хвосты, которых у него три, длинные и пушистые, с белыми кончиками.

Обличья – это не социальные группы. Подменыш может приобрести свое обличье от Хранителя или от рода деятельности, то есть любое сходство между двумя Другими необязательно распространится на тех, кто им служит. Постоянно меняющихся Джентри можно определить по тому, что они делают, а не по тому, кто они такие, и Фея, которая сто лет назад была подлым маленьким гоблином, сегодня может быть могучим королем леса или изящным и злобным принцем. Подменыши, пойманные Феями в свои сети, также не поддаются классификации. Различие в том, что подменыши различают друг друга по тому, от чего они сбежали.

В итоге, различные виды обличий и семеек, которые выделяют Потерянные, - не социальные группы, а скорее общее описание того, как разные подменыши меняются от пережитого. Семейки – это еще более конкретизированное деление Потерянных одного обличья, и включает лишь чуть более определенные подкатегории, и даже они не могут полностью классифицировать бесконечное разнообразие фей.

Все это не означает, что Потерянные не классифицируют себя сами. Два взрослых, которые оба пережили насилие в детстве, могут обладать разным опытом, но быстро находят точки соприкосновения. То же верно и для подменышей. Всех Потерянных объединяет побег из Фейри, но у некоторых из них больше общего. Подменыш, приобретший обличье, напоминающее одноглазого гиганта классической Греции и подменыш, который выглядит как синекожий тролль-людоед, из тех, что когда-то обитали под мостами в Скандинавии, выйдут из Фейри с очень разными силами и внешностью. Но оба они переживали грубый вариант отношений «хозяин-раб» у жестокого грубого владыки, и оба нашли в себе силы сбежать. Юноша, недавно сбежавший из спальни светлой, жестокой Леди Бриллиантов и Изумрудов, и девушка, которая наконец-то ускользнула из хватки порочного и элегантного Любовника-Демона лишь несколько недель назад, найдут, что обсудить.

Поэтому нет ничего удивительного в том, что подменыши, которые разделяют одно обличье, испытывают некоторое сродство друг с другом. Обличье отображает через что прошел подменыш, а также то, в чем его сила. Оно отображает все, чем он стал, и хорошее, и дурное. Личность может быть уничтожена травматическими переживаниями... а может возвыситься над ними и стать тем, чья сила выкована в горниле страданий через принятие и взросление. Принять обличье – это принять последствие страдания и награду за побег и выживание, главный приз за то, что ты был достаточно силен, чтобы вырваться в мир людей. Принять его как часть себя и носить его с гордостью – это шаг на пути к исцелению. Понять его и осознать как свое – это начать по-настоящему взрослеть.

Звери

Вот история о путнике, который на исходе странствий укрылся от бури в пустом дворце. Уходя, он забрал розу из сада. Внезапно явился хозяин дворца, фейри в обличье ужасного Зверя, схватил его и сказал ему, что предаст его смерти. Путник молил о пощаде, ведь у него была любимая дочь, и тогда чудовище потребовало дочь путника себе. Тот согласился на словах, в мыслях и не думая отдавать дочь. Когда он вернулся домой, то узнал, что дочь его умерла. На самом деле Зверь забрал ее и оставил подделку, которая и умерла вместо нее. Зверь хорошо относился к девушке, но она не могла уйти. И однажды, утратив все надежды на побег, она согласилась стать Зверю женой. Не было церемонии, только согласие, фата и брачная ночь. В эту ночь она возлегла с ним и сама стала Зверем, подобно ему, и ее память и разум были сметены лавиной ощущений, уступив тирании *здесь и сейчас*.

Сказки о феях говорят, что поцелуй возлюбленного возвращает все. Зверь становится человеком. Лягушка становится прекрасным принцем. Это ложь. Подменыши, которые думают о себе как о Зверях, знают это слишком хорошо. Поцеловать Зверя значит сдаться Зверю, его чувственности и инстинктам. Любить Зверя значит уподобиться Зверю, потерять память, самоконтроль и разум. Животные лишены морали. Животные не способны по-настоящему мыслить.

Но это палка о двух концах. Животное обретает спонтанность, простую радость жизни, что утрачена столь многими из людей. Цвета ярче, звуки насыщенной, запахи и вкусы богаче, более отчетливые.

Звери считают, что их дорога назад через Заросли была самой трудной, так как им приходилось выпарапывать не только свои души, но и разум. Для Зверя вернуться значит отказаться от пьянящей чувственной жизни животного, и вновь обрести контроль. Он должен *думать*, пусть лишь для того, чтобы прорыть, прогрызть, проскользнуть сквозь колючую преграду и вернуться в мир людей. В каждом Звере борются мысль и ощущение. И неважно, на какое животное он похож, Зверь живет в противоречивом состоянии сознательной нравственной личности, пропитанной безнравственной силой царства животных. Неспособный быть ни полностью объективным, ни полностью невинным, Зверь находится на распутье между животным и человеком.

Из всех подменышей Звери сложнее всего поддаются классификации. Они столь же разнообразны по форме и поведению, как и те животные, на которых они похожи. Но, тем не менее, все Звери раздираемы противоречиями, существуя на границе между человеком и животным, между цивилизацией и дикостью. Некоторые отдаляются от человеческого общества. Другие без оглядки бросаются в мир людей, обретая дикость и мир ощущений в самой природе человеческих отношений. Иные другими способами выражают свою связь с чувственной реальностью. Поведение Зверя и место, которое он создает себе в жизни, во многом зависит от того животного, которое он отображает.

Крепкоспин в облике франтоватого козлоногого сатира работает диджеем на дюжине ночных пати, наслаждаясь радостью и страстью, которые он создает на танцполе. Его неестественное телосложение позволяет ему справиться с ударными дозами алкоголя и наркотиков. Русалка-Рыбокож живет на продуваемом ветрами северном побережье и руководит постом береговой охраны. Ради своего Двора она наблюдает за водой и тем, что может из нее появиться, а для себя следит за берегом в поисках человека, который однажды утолит ее жажду любви. Охотник с оленьими копытами вместо ступней и рогами на лбу

работает рейнджером в национальном парке, одиночка, уважаемый коллегами за свою преданность делу и скромную вежливость. Другой Охотник, Злой Волк, днем продает подержанные машины. Ночью же он рыщет по значным местам города в поисках Красной Шапочки, которую он отведаёт этой ночью в своей постели, глаза его большие, чтобы лучше ее видеть, а белые острые зубы – чтобы лучше кусать. Ядокус подходит под образ Черной Вдовы, и сердце ее – шевелящаяся масса паучьих страстей. Она руководит приютом для женщин. И горе тому, кто посмеет угрожать одной из ее подопечных. Не единожды труп приверженца семейного насилия находили с черным распухшим лицом, застывшим в маске агонии. Ветрокрыл, дева-лебедь, иллюстрирует детские книжки, извлекая прекрасные ландшафты из своей памяти, а также исполняет другие, более тайные, поручения своего Двора.

Две сестры Охотницы, женщины-лисы, вернулись вместе через Заросли, но позже их пути разошлись. Одна работает брокером, играя на токийской фондовой бирже и делая рискованные ставки. Другая пошла путем профессиональной мошенницы, обдирая до последней монетки битников из Сибуя³⁸ и оставляя их с блаженными улыбками на лицах. Обе выживают за счет хитрости, обаяния и дерзости, которые сходят им с рук. Любитель кунг-фу, жизнерадостный наглец Верхолаз Царь Обезьян, собирает рюкзак и отправляется странствовать по миру. Приключения сами находят его. Он не вполне уверен, куда идет, но точно знает, что цель путешествия – само путешествие. Ценитель хорошей еды добродушный человек-слон Крепкоспин Ганеша владеет рестораном индийской кухни, в котором подменыши встречаются друг с другом и забывают о разногласиях за миской несравненного сааг алу³⁹ с мягкими ароматными лепешками нан⁴⁰. Быстробег, девушка-антилопа, с длинными ногами и шелковистой кожей, – лучший велокурьер⁴¹ в городе. Она способна провести свой велосипед в такие места, куда ее коллеги не осмеливаются проникнуть, и движется быстрее, чем могут поверить ее друзья. Когда послание Двора нужно доставить быстро и без задержек, она – единственная надежда.

Устрашающие, забавные или заботливые, все Звери излучают дикую, первобытную силу. Они воплощают обостренное понимание своего тела и своих ощущений. При встрече с

38 Торгово-развлекательный район Токио.

39 Шпинат с картофелем, вегетарианское блюдо быстрого приготовления, ставшее в Индии «национальным» после открытия Америки, видимо.

40 Хлебцы из муки.

41 Вообще, в оригинале bike – это не только велосипед, но еще и мотороллер, и мотоцикл, но вряд ли длинные ноги как-то влияют на скорость мотоцикла, разве что на общее эстетическое впечатление...

ними люди отчетливее начинают ощущать запахи, вкусы и прикосновения.

Внешность: У Зверей всегда есть некоторые черты, соответствующие животному, которое они отображают. Важно отметить, что Звери отображают *идею*, а не животное само по себе (например, Зверь, подобный льву, может быть могучим царственным охотником, а не ленивым падалыщиком, как в природе). Он может отображать более одного животного. Также он может отображать (как архетипическое чудовище из сказок) целую категорию несуществующих созданий. Кто бы ни был прототипом, Звери всегда выглядят очень реальным, целостными и материальными. Многие из них источают сильный запах того или иного рода.

Слон-повар огромен. У него маленькие бивни, большие уши и хобот, но еще и светло-розовая кожа и густые ресницы индуистского божества. В облике человека у него грубая кожа, сияющие глаза и комически большие уши, но никто над ним не смеется, так как телосложение его воистину слоновье. Он пахнет пряностями и землей. У сатира козлиные ноги и маленькие рожки. Как человек, он обладает густой щетиной, очень волосат, а его запах обещает пыл и чувственность. У сестер-лис лисьи уши и большие блестящие глаза. У младшей два лисьих хвоста, у старшей – три. В человеческом облике у них такие же блестящие глаза и изящные заостренные черты. Движения обоих скупы и стремительны. Каждая склоняет голову набок когда удивлена. У антилопы маленькие рога, а мягкая гладкая шерстка покрывает все тело. Ее лицо слегка вытянуто вперед, а глаза круглые и почти полностью черные. Как человек она изящна и с длинной шеей. Ее черная кожа блестит и пахнет зноем и здоровьем.

У Злого Волка желтые глаза, скошенные к переносице и клыки в оскаленной пасти. В форме человека он красив мрачной красотой и говорит низким вкрадчивым голосом со своими будущими жертвами. Царь Обезьян выглядит как персонаж китайских мифов, сплошные улыбки и невероятные позы. В облике человека у него густые и короткие волосы, а кожа темна. Кожа Русалки переливается и кое-где покрыта серебряными чешуйками. Ее зеленые волосы украшены морскими раковинами и яркими водорослями. Между ее пальцами перепонки. В человеческой форме ее кожа очень бледна и холодна на ощупь, и в обеих формах ее глаза зеленые и глубокие, как море.

Предыстория: В самой старой версии истории о Красной Шапочке девочку убедили снять одежду и забраться в постель к Злому Волку, где ее и «пожрали».

Красная Шапочка – архетип жертвы Зверя. Она была невинна⁴² и не знала, к чему могут привести ее действия. Ей было свойственно бродить повсюду вдалеке от людских глаз и там-то ее и заметила Фея-Зверь. Несмотря на всю свою невинность, первобытная дикость манила Шапочку, и тянула в мир желаний и чувственных ощущений, в итоге поглотивший ее.

Многие Звери были невинны, когда их забрали, и они были столь же наивными в мире зверей, как и в мире людей. Многие были одиночками, находились вне человеческого общества, способного защитить их от созданий, похитивших их из известного им мира. Многие по собственной воле пришли в мир Фей (по крайней мере, они так думают). Возможно, они не понимали, что значит окунуться в мир чувств и инстинктов, но значительная часть их желала этого настолько, чтобы добровольно попасть в когти Джентри.

У тех немногих, кто вернулся, невинность не была слабостью. Некоторые были просто невежественны, и, впоследствии, поняв, что на самом деле значит пребывать в землях Фейри, они осознали себя и сбежали. Невинность других была такова, что ее невозможно было осквернить или утратить, и она стала оружием. Это отрицание порока было исполнено такой чистоты и света, что дало подменщикам силы сбежать.

Сбежав, некоторые Звери обратились к дикости и одинокой жизни, но столько же, если не больше, окунулись в человеческое общество в попытке вновь обрести блага цивилизации. Это работает, пускай лишь внешне: Зверь может приобрести налет «культурности», но все равное привносит в цивилизованный мир нечто первобытное.

Пребывание: Зверь мог проводить в Фейри время, имея разум (а иногда и форму) животного. В этом состоянии не было осознания прошлого, только вечное яркое настоящее. Именно поэтому воспоминания Зверя о времени у Хранителя обрывочны и смазаны, пятна ярких красок, бушующий водоворот голода, боли, страха, насилия и секса. Сбежавшие Звери иногда видят яркие сны о своем пребывании. Сны тревожат и пугают, и Звери часто вскакивают с криком, сопровождающим мгновенно уходящий сон.

Создание персонажа: Почти все Звери сосредотачиваются на Физических Атрибутах и Навыках. Какими будут эти Навыки и Атрибуты, зависит от животного, к которому персонаж испытывает сродство. Зверям антилопе, волку или мулу стоит сконцентрироваться на Выносливости; кролик, мышь или паук могут обладать высокой Ловкостью, а бык или горилла – Силой. Также, Зверь, не обладающий точками в Дрессировке, - редкое явление.

⁴² В этом тексте употребляется слово *innocence*, а не *virginity*, то есть, невинность не в значении сексуальной неопытности, а целый комплекс смыслов, в котором и детское невежество, и наивность, и простодушие, и душевная чистота.

Физические Достоинства весьма распространены, особенно те, которые отображают телесные качества (например, Природный Иммуитет, Крепкая Спина, Железное Брюхо, Гигант или Быстрый Старт). Некоторые физические Недостатки также могут оказаться приемлемыми, в зависимости от того, какое животное воплощает Зверь.

Благословение: Дикость, что наполняет Зверя, дарует ему сверхъестественное сродство с животными. Зверь получает преимущество переброса 8 при использовании Навыка Дрессировки, и получает свободную Специализацию на наиболее близкий его обличью тип животного.

Та же самая дикая природа наделяет Зверя сильным личным магнетизмом. Игрок Зверя может потратить пункты Гламура на увеличение дайспулов, включающих Харизматичность и Спокойствие. Каждый потраченный пункт Гламура добавляет один кубик к одному броску.

Проклятье: Хотя Звери восстановили умственные способности когда бежали через Заросли, то время, когда они бездумно подчинялись инстинктам, взяло свою плату с каждого из них. И большинству очень трудно использовать навыки, требующие тренировки или образования. Игрок Зверя получает штраф -4 при использовании Ментального Навыка, в котором у него нет точек.

Более того, хотя Звери могут быть очень сообразительны, им несвойственно испытывать вспышки озарения, столь характерные для гения человека. Игрок Зверя не перебрасывает 10 на броски с использованием Интеллекта.

Договоры Обличья: Клык и Коготь.

Концепции: Заклинатель лошадей⁴³, вор-форточник⁴⁴, защитник прав животных, быковатый спортсмен команды колледжа, бездомный крысиный король канализаций, долговая акула-людоед⁴⁵, пресмыкающийся правовед, человек-гризли с тайной в душе⁴⁶, похожий на зайца профессиональный атлет, пес-воин⁴⁷, руководительница женского

43 Отсылка к фильму Horse Whisperer.

44 В оригинале cat burglar.

45 В оригинале loan shark, термин, который применяется к ростовщикам из криминальной среды.

46 Намек на документальный фильм В. Херцога «Grizzly-man», об исследователе гризли, впоследствии съеденным подопечными.

47 Член общины воинов племени южных шайеннов; употребляется также в презрительно-насмешливом смысле для обозначения современных активистов индейского движения.

студенческого клуба⁴⁸, детектив с орлиным взором, лягушка-принц без гроша.

Семейки

Крепкоспины – Подменыши, состоящие в родстве с животными, известными своей стойкостью и упрямством, такими как верблюды, слоны, лошади, мулы, козлы и им подобные. Их благословение – **Стоическое терпение**: игрок подменыша может потратить один пункт Гламура и добавить два дайса ко всем броскам, включающим Выносливость, до конца сцены.

Охотники – Часто, но не всегда, это подменыши, в которых есть что-то хищное: волки, медведи, кошки, крокодилы, змеи, хищные птицы, но также те, кто воплощает охотников в более концептуальном смысле⁴⁹. Благословение Охотника – **Зуб и Коготь**: подменыш может наносить летальные повреждения, а не тупые, когда сражается без оружия.

Быстробег – Подменыши, которые движутся как ветер, отображают зайцев, кроликов, антилоп и им подобных. Благословение Быстробегов – **Бег Наравне с Ветром**: подменыши добавляют два пункта к Скорости (складывается с эффектом Достоинства Быстрые Ноги, если подменыш обладает таковым).

Прыткошмыги – Подменыши, состоящие в родстве с мухами, пауками, жуками, многоножками и другими неприятными ползучими созданиями⁵⁰. Прыткошмыги обладают благословением **Невероятного Баланса**: как и у насекомых, их чувство времени и реакция непревзойденны. При Увороте персонаж утраивает Характеристику Защиты вместо стандартного удваивания.

Верхолазы – Подменыши, которые чувствуют себя как дома на высоте и родственны таким животным как обезьяны, еноты, белки, некоторые насекомые и некоторые ящерицы. Благословение Верхолазов – **Талантливый Скалолаз**: для него любое восхождение не представляет труда, независимо от того, насколько гладка поверхность. Персонаж получает +3 когда карабкается по любой поверхности и может подниматься даже по таким поверхностям как скользкое влажное стекло, если они могут выдержать его вес.

Рыбокожи – Подменыши, которые сроднились с водными обитателями и амфибиями: тюлени, выдры, утки, лососи, и им подобные; русалки тоже. Благословение Рыбокожей –

48 В оригинале queen bee, что означает и пчелиную матку, и руководителя.

49 Видимо, что-то вроде Рогатого Охотника из кельтских мифов и прочих существ и богов охоты.

50 В последующих книгах линейки к Прыткошмыгам отнесли также происходящих от мелких зверьков и птиц, так как суть семейки состоит в убегании от опасности.

Прирожденный Пловец. Он может задерживать свое дыхание под водой на 30 минут как будто обладает 7 Выносливостью. Тем не менее, он не может задерживать дыхание дольше, чем позволяет Выносливость, если он вне воды (см. **World of Darkness Rulebook**, с. 49). Он может также плыть с полной Скоростью, как будто бежит.

Ядокусы – Подменыши, породнившиеся с ядовитыми созданиями, такими как ядовитые пауки, насекомые или ядовитые рептилии. Каждый Ядокус обладает благословением **Ядовитого Укуса**⁵¹. Раз в сцену игрок может потратить пункт Гламура и пробросить обычную атаку в рукопашную (Сила + Драка – Защита + Броня). Атака не наносит повреждений, но действует как смертельный яд с Токсичностью, равной Вирду подменыша (см. **World of Darkness Rulebook**, с. 180). Жертва *не может* избежать повреждения броском Выносливость + Уверенность.

Ветрокрылы – Подменыши, которым тесно на земле, и чье сердце принадлежит небу, породнились с птицами, бабочками и летучими мышами. Ветрокрылы благословлены **Даром Неба**: и хотя они не могут летать, воздух поддерживает их. Ветрокрыл может потратить пункт Гламура, чтобы парить в воздухе минуту за точку Вирда; он не может набирать высоту без посторонних подъемных сил, но может двигаться с обычной Скоростью. К тому же, Ветрокрыл получает только один пункт тупых повреждений за каждые 15 метров падения, и начинает получать летальные повреждения только если падает с высоты, большей, чем 150 м.

Стереотипы

Темныши: Они понимают. Они знают, что с наступлением темноты спит только половина мира.

Элементали: Мы слышим как бьется сердце мира и чуем его кровь. Они слышат его дыхание. Мы бы были прокляты очень похоже, если бы не были прокляты столь различно.

Прекраснейшие: Они слишком живые для того, что не пахнет и не выглядит как настоящее животное из плоти и крови.

Людоеды: Ты хочешь меня сожрать? Я не твое мясо, большой парень.

Согбенные: Искусные маленькие существа. И обычно они – по другую сторону стены.

Вампиры: Клыки. Мне знакомы клыки.

Оборотни: Нет, они не родня нам. Разница между нами и ими в том, что мы вернули свои души.

51 Да, бывает такое при переводе...

Маги: Человеческие тела, нечеловеческие души. Ничего, что я бы любил или чему верил.

Люди: Не, у меня настоящий свинарник. Давай пойдем к тебе. Так. Как, ты говоришь, тебя зовут?

Большие глаза? Ага. Чтобы лучше видеть тебя, детка.

Темныши

Когда имеешь дело с Фейри, стоит помнить, что есть вещи, которые нужно делать и те, которые делать ни в коем случае нельзя. Это лежит в основе многих историй о Феях, включая и эту. История началась с холма, того самого, неподалеку, о котором говорят, что трижды в год там собирается Незримая Компания⁵². Правила просты. От рассвета до наступления этой ночи люди не должны поминать Незримую Компанию, и от заката до рассвета не покидать своих домов. Представьте себе юношу, который был отважен и любопытен настолько, чтобы пожелать увидеть фей воочию. Накануне утром он сказал своей любимой, самой прекрасной девушке на 50 миль окрест, что желает посмотреть на фей и она отшатнулась в ужасе, и сказала, что он не должен говорить о них – но было поздно, ведь она тоже их упомянула. Она заплакала и сказала, что не пойдет с ним. Ночью она уединилась со своими четками и молилась. А любопытный и храбрый юноша на закате спрятался в дупле дерева. И он увидел *их*, как *они* сотнями спускались с неба, и внезапно обрушились на дерево и унесли его прочь вместе с юношей. И за час до рассвета самая красивая девушка на 50 миль окрест услышала голос своего возлюбленного, который молил впустить его. Она открыла дверь и шагнула за порог, желая обнять любимого, и тоже пропала. Однажды молодой человек, все столь же отважный, но больше не любопытный, сумел сбежать. А его возлюбленная – нет. Она осталась у *них* навеки.

Подменыши знают, что их поступки имеют последствия, но немногим удастся ощутить эти последствия столь отчетливо, как тем, кого прозвали Темнышами. Многих похитили вследствие того, что они привлекли внимание Фей. Навязчивая привязанность Темнышей к утешительной ночи – это следствие того, что они пропитались тенями. Их любовь к тишине –

⁵² В оригинале Invisible Throng, выражение из кельтских легенд. Слово Throng имеет много значений, это и «толпа», и «сборище», но поскольку в шотландском оно означает «компанию», данный перевод кажется более близким по смыслу.

следствие жизни в мире, который состоял из шепотов, шелестов и хруста ветвей, а еще – парализующего страха.

Темныши верят, что именно им было труднее всего сбежать из земель Фейри, поскольку их путь был сокрыт от них. Из всех подменышей именно они потерялись в чуждом пейзаже, не зная, куда возвращаться и где все пути окутаны тенью. Чтобы сбежать, им пришлось стать теми, кто может выжить в тених, процветать здесь среди пугающих существ, темных существ и мертвых существ, которые движутся. По возвращении, они становятся подменшами, которые ожидают в тених.

Землемерзость обслуживает систему городской канализации. Он редко видит дневной свет, но вполне счастлив здесь, внизу. Частенько Двор просит его что-то потерять, спрятать или сохранить, и он прекрасно знает, где он утаил это. А еще он прекрасно знает, где держат аллигаторов⁵³. Перстопивец, тощий и хищный, работает санитаром в ночную смену в больнице. В больнице ужасающий показатель смертности, отчасти из-за созданий, что иногда появляются в подвале, а отчасти из-за особого таланта санитара. Он считает, что пациенты все равно умрут. Кого волнует, если они умрут побыстрее? Антикварная – хозяйка букинистического магазинчика в захудалой торговой галерее. Все в этой лавочке находится в безумном, немыслимом беспорядке, который свойственен только воистину антикварным книжным магазинам, но Антикварная совершенно точно знает, где все находится. И там есть личная подборка, книги, которые могут видеть только подменыши, если догадаются спросить и предложенная ими цена устроит владелицу. Замогильный работает распорядителем на похоронах, его излишне внимательный взгляд отпугнул бы клиентов, но обходительные манеры сглаживают неприятное впечатление. Другой Замогильный путешествует от одной деревни южной Уганды до другой в качестве одобренного церковью экзорциста. Иногда его методы жестоки, но призраки знают и уважают его. Случается, Двор прибегает к его знаниям. Подражатель, тем временем, живет в старом доме где-то на окраине маленького городка в Теннесси. Он наблюдает за городом и местные детишки дали ему несколько прозвищ. Не так давно ночью дети подбили друг друга забраться к нему. Двое вошли – и оба убежали с воплем. Один увидел мертвого отца. Другой – деда. Теперь дети уже не столь охотно заглядывают к нему, но старик в большом ветхом доме продолжает наблюдать. Другая Подражательница пристаёт к людям на улице и с улыбкой обирает их карманы с ловкостью уличного волшебника – только деньги она не возвращает. Вот уже несколько месяцев полиция пытается поймать ее, но каждый раз воровка надевает другое лицо. Часть денег идет Двору.

53 Отсылка к бородатой городской байке о рептилиях в канализации.

Но не все.

Внешность: Темныши выглядят как будто бы менее реальными, менее осязаемыми. Не то чтобы они прозрачны или что-то подобное. Они просто *ощущаются* менее реальными. Многие (но не все) худощавы, в волшебном облике – неестественно худощавы. Многие из них высокие, а те, кто низки ростом, таковы потому, что горбятся. У некоторых острые уши и носы. У других прямые, свисающие прядями волосы. Их кожа бывает всех оттенков от мертвенно-бледной до прозрачной, черной как тень или синей. Их глаза почти всегда темны, подобны глубоким ямам, в которых не отражается ничего. Иногда в их обличье встречаются причудливые черты, такие как мелкие рожки или лишняя пара глаз, или клыки, и тому подобное.

Кожа рабочего канализации, хотя и бледная, зеленоватого оттенка, на его одутловатом лице выделяются огромный рот, широкий плоский нос и мелкие глазки. Маленькие рожки растут на его лбу. На обоих руках по шесть пальцев. Для людских глаз он кажется болезненным и обрюзгшим, покрытым угрями и прыщами. Санитар-убийца – кривой и сгорбленный, похож на огромный бледный и злобный знак вопроса. Его нос и подбородок стремятся друг к другу как у куклы Панча, а его волосы свободно свисают на плечи. В человеческом обличье эти черты выражены слабее... но ненамного. Хозяйка букинистического магазинчика строгая, чопорная и зятанутая в черное. Ее черные, лишненные зрачков глаза с густыми ресницами искрятся юмором. Рот маленький и очерченный. Ее пальцы неестественно длинные. Руки распорядителя на похоронах похожи на широкие плоские лопаты, а его лицо бледное, круглое и щербатое как луна. В человеческом облике он аккуратен, немногословен и обходителен. В противоположность ему экзорцист из Уганды дороден и огромен, подобен широко оскалившейся тени, а если иногда он почти прозрачен, то это только добавляет внушительности. Даже его когда его обличье феи невидимо, единственное, что помнят люди о его лице – это ужасная улыбка, эти ужасные белые зубы. Станный старик скрючен почти пополам, но выпрямляется, когда создает новое лицо. Он всегда говорит шепотом. Карманница, напротив, быстро двигается и говорит, привлекательная, юна и обаятельна, но, обладая столь многими лицами, она уже не уверена, какое из них принадлежит ей.

Прошлое: Темныши – из тех Потерянных, которых похитили за то, что они что-то нарушили. Они могли не знать, что они что-то нарушили или даже, что вообще существуют какие-то правила, но они зашли слишком далеко. Многие пересекли грань из любопытства и именно это любопытство, эта жажда находить новые вещи и исследовать помогла многим из

них выбраться из Зарослей. Это любопытство сделало их тем, кем они стали: исследуя тьму, они стали подобны ей. Многие Темныши обладают талантом в поиске чего-либо, и многие принимают роль, которая требует наблюдательности.

Пребывание: В воспоминаниях Темнышей о времени в Фейри всплывают темные страхи. Неопределенные, могучие силы мерещатся в углах комнат. Мелкие твари ползают по лицу или запутываются в волосах прежде, чем раствориться. Влажные, скользкие создания возятся поблизости. Двери-ловушки и заколоченные окна, которые скрывают что-то, часто фигурируют в грезах о Фейри. Отправленные выполнять бесцельные поручения, вынужденные копировать древние тома, не содержащие смысла, в то время как снаружи какие-то твари кричали и хлопали крыльями, возрождающиеся для того, чтобы спускаться в подвал и быть пожранным снова и снова, теряющие себя в лабиринтах: все это часто встречается в снах Темнышей о Фейри. Темные места мира людей не идут ни в какое сравнение с этим.

Создание персонажа: Темныши нередко ловкие и сообразительные. Они часто обладают высокими значениями в Атрибутах Мастерства (Ловкости, Сообразительности и Манипулировании). Физически слабые и непривлекательные, многие Темныши обладают объяснимо высокими значениями в Уверенности и Спокойствии. Так легче сопротивляться страхам ночи Фей. Темныши часто преуспевают в Навыках, требующих аккуратности, точности и тренировки, таких как Воровство, Скрытность, Обман, Гуманитарные знания и Ремесла.

Благословение: Как и тени, что заразили их, Темныши эфемерны и изменчивы как сама тьма. Игрок может потратить Гламур, чтобы повысить запас дайсов на броски, включающие Сообразительность, Обман и Скрытность – каждый пункт Гламура повышает запас дайсов на один пункт. Персонаж также перебрасывает девятки на бросках Скрытности.

Проклятье: Эти подменыши настолько сродни тьме и сумеркам, что, когда солнце сияет в небе (то есть, не ночью или в сумерках), их магия подводит их. Темныши получают штраф в один дайс на все броски активации Договоров в дневные часы. Штраф повышается до -2, если подменыши при этом видят солнце⁵⁴.

Договоры Обличья: Тьмы.

Концепции: Парапсихолог, управляющий ночной стройки, ночной работник call-

⁵⁴ Возможно, это тематичная слабость – подсказка для тех, у кого Темныши в соперниках, выставить их по солнцу и так далее. Если вы хотите избежать двусмысленности, можете воспринимать фразу как то, что штраф применяется в случае, если солнечные лучи падают на подменыша.

центра, трубочист, профессиональный спелеолог, лаборант, начинающий исследователь ночных животных, распорядитель ночлежки для бездомных.

Семейки

Антикварные – Те Темныши, что окружают себя пыльными томами и артефактами давно ушедших стран и народов. Пыльные, тихие и усердные, они владеют **Ключами к Знанию**: Антикварные знают, где найти информацию, древнюю и современную, и обладают почти безупречной памятью на факты, обычные и не совсем обычные. Каждый Антикварный получает преимущество переброса 9 на все броски, включающие Гуманитарные Знания и Расследование. Также они могут потратить пункт Гламура и воспользоваться выгодами Достоинства Энциклопедические Знания применительно к одному вопросу. Если Антикварный уже обладает этим Достоинством, он может потратить пункт Гламура и добавить три дайса к броску.

Замогильные – Темныши с кожей холодной, как у трупа, которым по нраву водить дружбу как с покойными, так и неупокоенными. Замогильные обладают **Взглядом за Край Могилы**: подменыш может видеть неупокоенные души. За один пункт Гламура подменыш может видеть призраков до конца сцены. Эта сила не распространяется на другие невидимые создания, которые могли бы присутствовать, и не позволяет подменышу касаться призрака или принуждать его к ответу, если призрак этого не желает.

Перстопивцы – фейри, что одним прикосновением крадут жизнь у людей, капля за каплей, крупицу за крупицей. Каждый Перстопивец знает, как **Выпить Искру Жизни**: прикоснувшись, он может забрать здоровье другого и исцелить собственные раны. Персонажу нужно коснуться цели (см. **World of Darkness Rulebook**, с. 157), а игроку потратить пункт Гламура. Жертва получает один пункт летальный повреждений, а подменыш исцеляет один пункт летальных или тупых повреждений, или переводит один пункт агравированных повреждений в летальные. Это благословение можно использовать число раз в сцену, равное Вирду Темныша.

Подражатели – Темныши, кто прячется от людских глаз, оставаясь на виду. Их кости гнутся, а лица текут как ртуть. Благословение Подражателя – **Изменчивый Облик**: он может изменить свои черты, чтобы походить на (если не полностью копировать) любого, кого он встречал. Игрок может сделать это по желанию, получая бонус +3 на броски Сообразительность + Обман в попытке выдать себя за другого (см. **World of Darkness**

Rulebook, с. 87). Этот бонус применяется и к обличью, и к Маске.

Землемерзость – Те из Темнышей, что скользят и ползают по тоннелям, канализациям и подвалам лишь для того, чтобы делать ужасные вещи в ночи. Землемерзость обладают способностью **Ползти и Извиваться**: они проползают, изгибаются и выскальзывают из узких пространств или наручников и других оков. Игрок тратит пункт Гламура. Подменыш может пролезть через места, которые слишком узки для него, места, в которых иначе он бы застрял намертво. Он делает бросок Ловкость + Атлетика, чтобы выскользнуть из веревок и наручников. Если ползти надо долго, например, через дымоход или канализацию, игроку необходимо сделать продленный бросок и набрать как минимум три успеха, возможно, больше, в зависимости от длины тоннеля. Критическая неудача означает, что персонаж застрял и не может выбраться своими силами или повторно использовать эту способность (если персонаж застрянет посреди туннеля, это может стать проблемой, поскольку сам он не выберется).

Стереотипы

Звери: Я бы не особо доверял этим твоим чувствам, если бы был в твоей шкурке. Они не настолько правдивы, как тебе кажется.

Элементали: Ты думаешь, что, если у тебя есть связь с сутью мира, тебе нечего бояться? Мне жаль тебя.

Прекраснейшие: Следи за собой. Нет, это не угроза. С чего бы здесь быть угрозе?

Людоеды: Точно. Ты пойдешь первым. А я тут постою и прикрою тебе спину.

Согбенные: Хорошо быть мудрым, прилежным и полезным. Ты работаешь на свету, а я буду работать поблизости.

Вампиры: Так похожи на Других. Наблюдай за ними внимательно, издалека, и так тщательно, насколько возможно.

Оборотни: Еще одна причина держаться подальше от света луны.

Маги: Осторожно, осторожно. Если они решат, что ты знаешь что-то, чего они не знают или у тебя есть то, что нужно им, - они перетряхнут каждую тень в поисках тебя.

Люди: Вы – друзья солнцу. И вы понятия не имеете, что это значит.

Нет, ты ничего не слышал. Тебе почудилось.

Элементали

Это история о Русалке⁵⁵ - девушке, которую похитил злобный фейри, живущий в реке и заставил стать его невестой. Она осталась ненадолго, на несколько лет, не больше, и за это время он заколдовал ее и изменил, и стала она Русалкой, что заманивает невинных в реку и отдает на съедение мужу. Однажды она сбежала от жестокого супруга и вернулась в родной городок у реки, желая увидеть семью и возлюбленного. Но – о, ужас! – Русалка была не той, что прежде. Ее волосы позеленели, кожа стала холодной, а в голосе слышалось журчание реки. Но самое страшное, что ее коварный жестокий муж оставил вместо нее подделку, что заболела и умерла вместо нее, и ее семья не узнала ее, думая, что девушка мертва. И – о, нет! – ее возлюбленный женился на другой, и забыл ее ради чужих обаяний. И наша Русалка шла по улицам родного города и видела, что нет в нем ей места. И она вернулась в реку, убеждая себя, что ее жестокий муж примет ее обратно.

А на следующий день части тела мертвой девушки один за другим вынесло на берег реки возле города. И так как никто не узнал покойную, ее похоронили в безымянной могиле. И никто не скорбел о ней⁵⁶.

Ты никогда не сможешь вернуться. Совсем вернуться. Конечно, подменыш может пробить себе дорогу сквозь Заросли и вернуться на Землю, но он уже не будет прежним. Суть Фейри проникла в его кровь. Подменыши, которые воплощали в землях Фей неодушевленные силы природы, ощущают это острее, потому что изменились сильнее других. Элементали, как называют их другие подменыши, верят, что их дорога назад через Заросли, была труднее, чем у других, именно по причине этих глубоких изменений. У них было меньше причин бежать. Их человечность пострадала сильнее от того, что они пережили в мире Фей. И, подобно несчастной Русалке, Элементали оказываются в мире, который их больше не признает. Само собой, мораль этой истории в том, что, и к Феям тебе нет возврата, потому что они тоже не простят тебя.

Другие подменыши считают Элементалей самыми трудными и непонятными в

55 В оригинале Rusalka

56 Ну что, детки, вы все еще хотите завтра на речку купаться, или все-таки останетесь помочь по хозяйству?

общении. Они иные, чуждые. Другие подменыши взяли волшебную сторону своей природы от созданий, которые хоть в какой-то степени отображают человеческие сны: красавицы, кошмары, обманщики и даже животные отображают что-то в нас самих. Но на душу Элементалей повлияли желания предметов и стихий.

Древородич Зеленый Человек управляет отелом в Южной Англии, выстроенном на опушке леса на месте гостиницы эпохи Тюдоров⁵⁷. В дальнем конце сада есть развесистый дуб, между ветвей которого можно выйти на могучий трод. Если члены местного Двора приходят к нему и предлагают правильную цену, и застают Зеленого Человека в подходящем настроении, он выносит лестницу и показывает, куда взбираться. Ветромеченый Джинн живет в индийской общине в качестве ее имама. Мощь слов, которые он произносит в мечети, не уступает ветру в его волосах и торнадо в его душе. Некоторые из его паствы зачарованы и трудятся на благо Летнего Двора в той же мере, что и во имя Аллаха. Пылкий с чешуйчатой кожей саламандры делает то же самое с прихожанами баптистской церкви на Юге США. Он вещает об адском пламени и сере, сея страх по поручению Осеннего Двора, сдабривая личные беседы с несколькими избранными прихожанами парой-тройкой чудес. Другой Пылкий, член Летнего Двора, носит обличье Ифрита, меднокожего и ужасного. Он занимается рэккетом, а также способен спалить здание так, чтобы это не выглядело поджогом. Иногда он делает работу для не совсем обычных клиентов. Пылкий Зимнего Двора, к слову, чистокровный куакиутль⁵⁸, работает электриком. Когда возникает нужда, он призывает силу Брата Молнии на врагов своего народа и Двора. Девушка-Человещ с сердцем, точным, как часы, и новыми документами танцует в Париже. Никто не танцует Коппелию⁵⁹ лучше нее, ее чувство ритма несравненно, и раз в месяц она танцует для Двора. Холодная прекрасная Снежнокожая Принцесса учит третьеклассников. Она пугает детей историями, которые им не забыть никогда, загоняя осколки льда в каждое маленькое сердечко, в то время когда прохаживается по классу. Она испытывает определенное удовольствие, заставляя детей плакать и принося им кошмары, но при этом ей известно, что правда, которую они узнают из ее темных, печальных, ужасных сказок, может однажды уберечь их от судьбы, уготованной ей самой. Прекрасный, как эллин, Воднорожденный, выживает, как может, занимаясь проституцией в портовом районе, но когда Двор нуждается в нем, он с радостью доставляет сообщения через залив,

57 Тюдоры – английская королевская династия XV-XVII вв.

58 Куакиутль – название племени коренных обитателей острова Ванкувер.

59 «Коппелия» (1870) - комический балет французского композитора Лео Делиба, в основе которого лежит история о механической девушке.

быстрее любого судна. Мирокость с грубым телом парацельсовского Гнома⁶⁰ трудится могильщиком. Он зарывает куда больше тел, чем требует его работа.

Внешность: Все Элементали несут в себе что-то от своего элемента. Чаще всего эта связь проявляется в текстуре и цвете кожи, но что-то есть и в глазах. Ифрит огромен и мускулист. Его кожа металлическая, похожая на медь, и горячая на ощупь. Его глаза пылают столь ярко, что трудно выдерживать его взгляд. В то же время, проповедник, тоже являясь Пылким, обладает белой кожей и волосами, пылающими синим огнем газовой горелки, а Брат-Молния приобрел серую кожу, на которой, подобно грозовому небу, собираются тучи, электрические разряды и вспышки змеятся по его коже и волосам и наполняют глаза. Снежная Принцесса прекрасна, но холодна, ее волосы белы как снег, а кожа синеватая и сверкает на свету изморозью, светлые и острые ногти венчают ее холодные, тонкие пальцы. Ее глаза лишены красок и похожи на гладкие сферы мутного льда. Кровь стынет от ее голоса. Джинн - огромный и шумный, действительно похожий на бородатого джинна из легенд. Его борода неухоженная и густая. Его кожа имеет оттенок глубокой синевы летнего неба над Уттар Прадешем⁶¹. Юноша-«нимфа» похож на худого, бледного прекрасного мальчика с классическими эллинскими чертами. Его тонкое, гибкое тело на ощупь влажное и холодное, а в волосы вплетены морские раковины и водоросли. Его глаза насыщенного зеленого цвета. Могильщик приземист и широк в кости, его кожа состоит из грубой, твердой земли, местами с пятнами мха и лишайника. Его глаза столь глубоко посажены, что теряются в тенях. У Зеленого Человека кожа цвета осенней листвы и вечнозеленые листья в волосах. Заводная балерина похожа на изящную куклу, сделанную из фарфора и металла.

Кое-что просачивается и в человеческий облик Элементалей. Снежная Принцесса хрупкая блондинка, прекрасная ледяной красотой, с бледно-голубыми глазами и холодными на ощупь руками. Могильщик крепок, с грубой кожей и густыми бровями. Священник высок, худощав и подвижен, как колеблющийся язычок пламени, но Ифрит большой и властный. Имам Джинн огромен и помпезен. Эллинский юноша-проститутка выглядит как зеленоглазый распутный Ганимед. Балерина скрупулезна и бесстрашна. Дикое и буйное поведение Брата Молнии заставляют его волосы стоять дыбом.

Прошлое: Элементали часто были теми, кого Феи так или иначе желали, кого искали и

60 Парацельс (1493-1541) – немецкий алхимик, врач, оккультист. Кроме всего прочего, известен своей концепцией элементалей природы, в которой сильфы, гномы, саламандры и ундины являются духами четырех стихий.

61 Уттар Прадеш – штат на севере Индии.

прилагали некоторые усилия, чтобы похитить. Большинство Элементалей уже были в чем-то выдающимися. Возможно, подменыш был достаточно красив, чтобы вызвать желание у Феи. Возможно, им нужен был какой-либо страж или слуга. Музыкант или танцор может стать наградой для Феи, которой нравится мнить себя мэтром искусств. Когда Элементали возвращаются, они все еще обладают теми талантами, что привлекли к ним Фей, но их стихия изменила эти таланты, сильно или не очень. Некоторые забрели в Заросли самостоятельно, и так или иначе несут на себе следы пребывания в той поросшей шипами пустоши, по которой они бродили прежде, чем их нашли Феи.

Пребывание: В то время как большинство Потерянных стали тем, кто они есть, просто живя в доме Фейри, принимая пищу Фейри и делая работу Фейри, Элементалей нередко изменяли намеренно, превращая в рабов того или иного рода, или элементы ландшафта, кем они и пребывали до момента осознания себя и понимания потребности бежать. Их воспоминания о Фейри нередко трудно понять. Некоторые знают, что раньше они понимали, каково быть деревом или камнем, или грудой земли. Некоторые помнят, как изменились по вине чар, превращенные в механическую куклу или любовника, сделанного из льда. Другие помнят, как их изменило окружение, теперь чуждое для них: возможно, подменыш был слугой в летающем городе из стекла, или пылающем медном городе.

Создание Персонажа: Вариативность между Элементалями даже одной семейки, столь обширна, что невозможно твердо из разграничить. Элементали могут сосредотачиваться на любых Атрибутах или Навыках, в зависимости от того, каков их элемент и как он проявляется. Например, огонь Пылкого проповедника проявляет себя в жаре его проповедей – и он делает упор на Социальные Атрибуты и Навыки. С другой стороны, огонь Иффрита слишком осязаем, и его первичные Атрибуты и Навыки – Физические. Снежнокожий подменыш может с легкостью быть как костоломом с плечами, подобными леднику, так и хрупкой, но жестокой леди со льдом во взгляде и сердце. Подменыш-Древородич может быть и сильным, как дуб, и хрупким и изящным, подобно цветочной фее викторианской эпохи.

Благословение: Элементали, отмеченные самой сущностью мира, способны направлять определяющие их силы и материалы в свои тела, что дает им несравненную способность не обращать внимания на урон от повреждений. Раз в день игрок может потратить пункт Гламура и добавить значение Вирда к уровням здоровья до конца сцены. Это подчиняется обычным правилам для временных уровней Здоровья (см. **World of Darkness Rulebook**).

Проклятие: Элементали отстранились от человечества дальше, чем другие подменыши, и им труднее понимать людей и влиять на них. Элементали не перебрасывают десятки на бросках, включающих Манипулирование и Навыки Эмпатии, Экспрессии, Убеждения или Общительности.

Договор Обличья: Элементов.

Концепты: Горе-пожарник, ландшафтный дизайнер, саботажник лесозаготовок, безупречный секретарь, сталевар-трудоголик, преследователь торнадо, модель с безупречной кожей, увлеченный серфер, азартный альпинист, глубоководный дайвер, фанатик экстремального спорта.

Семейки

Ветромеченые – Элементали ветра, облаков, дыма и неба, которые могут быть бодрящими, как свежий бриз, или смертоносными, как миазмы, окружающие трупы. Их благословение – **Ускорение Зефира:** игрок может потратить один пункт Гламура и добавить значение Вирда персонажа к его Скорости или Инициативе (по выбору) до конца сцены. Это благословение можно активировать один раз за сцену на каждую Характеристику.

Мирокости – Подменыши, несущие печать земли и камня: грубо скроенные Гномы Парацельса, духи песка, суровые торфяные люди и гномы, сделанные из горного гранита. Их благословение – это **Земная Мощь:** Мирокости обладают плечами, способными удержать мир. Игрок может потратить Гламур и добавить дайсы к любым небоевым броскам Силы в соотношении один к одному (один пункт Гламура добавляет один дайс к дайспулу, два пункта – два дайса и так далее).

Пылкие – Элементали, отмеченные огнем, жаром или электричеством. Их благословение – **Вспышки Проницательности:** подобно пламени, способности Пылких ярки и постоянно в движении. Игрок может потратить пункты Гламура и добавить дайсы к броскам на Сообразительность в соотношении один к одному.

Человеци – Подменыши, которые обрели характеристики сделанных людьми предметов, подобные кариатидам, манекенам и другим странным созданиям, таким как волшебные существа, движимые шестеренками или паром, или живые тела, сделанные из стекла и ртути. Талант Человещей – это **Волшебство Мастера:** Человеци могут учить Договоры Мастерства за (новые точки x 5 пунктов опыта) вместо обычной цены. Человеци также могут делать броски Ремесел, в которых не имеют точек, со штрафом -1, вместо

стандартного -3.

Снежнокожие – Дети холода, которые могут быть столь же могучи как арктический лед, или хрупки как снежинки. Дарованное Снегом благо – **Голос Льда**: подменыш может наполнить свой голос ужасным холодом, вызывая ужас у тех, кто его слышит. Они также мастера в сокрытии своих собственных эмоций и целей под холодной личиной. Элементаль получает преимущество переброса 9 на бросках Запугивания и Обмана и могут потратить пункт Гламура, чтобы перебросить неудавшийся бросок Запугивания.

Воднорожденные – Подменыши, которые исполнены природой вод, мягкие и жестокие, нежные и могучие: ундины и нимфы, пожирающие людей речные демоны, водяные дети, владычицы озера. Их благословение – **Дар Воды**: игрок может потратить пункт Гламура, что позволит подменышу дышать под водой и плавать с ужасающей скоростью (удвоенная Скорость персонажа) до конца сцены. Подвох в том, что подменыш не может покинуть воду или дышать воздухом пока не закончится действие силы или он не потратит еще один пункт Гламура. Подменышу придется задерживать дыхание, если он поднимет голову над водой (см. **World of Darkness Rulebook**). Если подменыш целиком выйдет из воды до конца сцены, он начинает тонуть, получая пункт летальных повреждений каждый ход, пока не вернется в воду или не умрет.

Древородичи – Дети растений: Зеленые Люди, цветочные феи, духи мандрагоры, розы, кустарников, всех видов целебных трав, действительно целебных или по поверьям. Благословение Древородичей – способность **Скрыться в Листве**: везде вне помещения, где растения растут из земли (к примеру, в саду, но не на бетонном дворе с растениями в кадках) подменыш получает преимущество переброса 9 на броски Скрытности и Выживания. Игрок также может потратить пункт Гламура, чтобы спрятаться в месте, в котором не смог бы спрятаться в обычных условиях, делая при этом обычный бросок Скрытности. Все-таки должно присутствовать разумное количество растительности. Персонаж не сможет спрятаться за клочком мха или одиноким одуванчиком, но может использовать клумбу, лужайку или молодое деревце.

Стереотипы

Звери: Я бы впустил тебя в свое сердце, если бы ты не был потерян в... непостоянной стороне природы.

Темныши: Видел это? Это я дрожал.

Прекраснейшие: Да ты что? Ты сила природы? О, ты мне нравишься. Ты правда забавный.

Людоеды: Уйди от меня, пока я не сделал то, о чем ты пожалеешь.

Согбенные: Выкапывай все, что хочешь. Только не здесь.

Вампиры: Кажется, меня сейчас стошнит.

Вервольфы: Нет, тебе здесь рады. Конечно, оставайся. Итак. Когда ты планируешь вновь двинуться в путь?

Маги: Разница между ими и мной? Я не жульничаю. Я и *есть* магия.

Смертные: Вы истощаете землю. Вы рубите деревья. Вы загрязняете небо. Так почему же я так завидую вам?

Земля не забыла. И я тоже не склонен забывать.

Прекраснейшие

Эта история о юноше, что грезил о любви прекрасной девушки из своей деревни. И однажды ночью он сделал особый пирог по рецепту, который узнал от своей бабки. Затаившись в темноте, он стал ждать фейри, которая придет и заберет этот пирог. Дверь отворилась и вошла мрачная, высокая фея. И сказал он фее: «Это не для тебя». И здесь он допустил ошибку, ему не следовало заговаривать с ней. Он сел и подождал еще немного, и дверь вновь отворилась. Омерзительная ведьма ступила на порог. Она протянула свои руки к пирогу, но юноша ударил ее по запястьям и сказал: «Это не для тебя». И вновь он допустил ошибку, он не должен был касаться ее. Он подождал еще немного и дверь отворилась в третий раз. Леди неземной красоты и стати вошла в комнату. И он не смог сказать ничего, так он был потрясен. И леди сказала: «Это для меня», и взяла пирог. После чего она осталась с ним, эта леди. Она исполняла его желания, но не так они исполнялись. Он желал денег и вскоре женился на уродливой старухе в надежде, что она умрет и он вновь станет свободным. Старуха оказалась куда крепче, чем он воображал себе, и была злобной и скупой. Юноша вновь обратился к своей леди Фее и пожелал смерти старухи. Верная своему слову, леди

навлекла чуму на город. Старуха умерла, но вместе с ней умерла и возлюбленная юноши. Он получил богатство старухи, но его любимая была мертва и он сам возжелал смерти, и тут же погрузился в глубокий крепкий сон. Он проснулся в гробу, глубоко под землей, и, стуча по крышке гроба, он услышал нежный, нежный голос, сказавший: «Это для меня». И если бы кто-то откопал этот гроб, он не нашел бы там ничего, кроме сухих листьев и камней.

Таков путь Фей, и это путь Прекраснейших: они возьмут что и кого пожелают, но сперва они позабавятся. Это их право – наслаждаться любовью и поклонением, и они вправе обращаться с этой любовью как пожелают. Они и вправду пытаются стать выше этого, но факт остается фактом – они действительно «прекраснейшие из всех». Они честно выиграли свою красоту⁶². Они заслуживают быть прекрасными.

Прекраснейшие считают самым сложным в своем побеге через Заросли сам факт начала побега. Мир, частью которого они были – или то, что они о нем помнят – был прекрасным, мир сладкой боли и приятной жестокости, рай сладкой горечи. Окруженные красотой, они были рабами существ, в тысячу раз более прекрасных, чем что-либо на Земле, им пришлось сосредоточить все свои мысли на воспоминаниях о том, что значит быть обычным, и пребывать среди обыденного.

У тех, кто все же ушел, было достаточно развито ощущение индивидуальности, чтобы отказаться от вечного экстаза, и они знают это. Они принесли свое обличье из королевства Фей, и с ним они принесли назад жестокость, и эта жестокость иногда подкрепляется гордыней, исходящей из факта осознания – их сердце было достаточно чистым, а воля достаточно сильной, чтобы они смогли сбежать.

Нередко Прекраснейшие верят, что они должны быть более влиятельными и могучими в своих Дворах, нежели это есть на самом деле, ошибочно путая социальную силу и жестокость с качествами лидера. Некоторые умудряются на чистой силе личности и обаянии подняться на вершину, среди Прекраснейших куда больше тех, кто стоит у руля, чем тех, кто знает, что они делают.

Но у них есть свое место в обществе подменышей. Прекраснейшая-Танцор творит свою магию вокруг шеста в мужском клубе. Двору иногда нужны простаки, или услуги тех, кого не жаль, и зачарованные танцовщицей покровители нередко выполняют эти роли. Князь Дракон работает на Народное Правительство в Пекине, и хотя он яро следит за соблюдением социальным норм, на улицах он известен некоторым как человек, который может нарушить

62 В оригинале тут игра слов «They won their beauty fairly», так как fair, от которого происходит название обличья Fairest, имеет еще значение «честный».

правила ради достойной причины и за достойную цену. Многие люди в городе обязаны ему жильем, здоровьем и достатком своих семей, а получаемые им подарки помогают Двору. Более того, он всегда умудряется выйти сухим из воды. Другой Дракон силой воли правит ковром скучающих домохозяек, практикуя чернейшую магию, держа своих последовательниц в состоянии вечного раздора между собой и личной преданности ей. Дворы не особо ей доверяют, но иногда им нужны ресурсы и связи, и они готовы закрыть глаза на то, что она слишком увлекается старыми историями и платит десятину Аду. Муза заправляет школой искусств в богемном уголке провинциального города. Его студенты, по-видимому, работают куда лучше до своего выпускного. Цветущий Демонический Любовник скачет по сцене клуба, влияя на его мелкую политику и союзы, ломая отношения и терзая подозрениями дружбу. Хотя он не крупный игрок в политике Двора, он первый в его играх, ему доверяют, им восхищаются в барах и клубах, он лучший друг каждого... при встрече. Другой Муза, индийская Дэва, работает в Мумбае помощником хореографа для полудюжины студий Болливуда. Он никогда не мелькает в первых титрах, и никогда не получит особого признания, но фильмы, над которыми он работает, ярчайшие, самые захватывающие и энергичные. И среди песен и плясок скрыты послания для тех, кто знает. Светлый, афроамериканец ориша⁶³, работает сержантом-вербовщиком для армии. В офисе он сияет как начищенная пуговица, и оптимистичен как бойскаут, рассказывая истории о героизме и организуя тренировочные упражнения и экскурсии по местной базе. Иногда появляется рекрут, который выбивается из коллектива, но сержант всегда может предложить ему работу. Да, она может быть не в армии, но всегда есть место для солдат-добровольцев.

Где бы ни оказались Прекраснейшие, они заметны. Они с головой уходят в то, что делают. Иногда они могут преуспеть только на своем обаянии, иногда – нет. Но среди всех подменышей Блистающие хуже всего подходят для одиночества. Хоть иногда и надменные, иногда жестокие, они – общественные создания, и когда они могут преодолеть свои недостатки, они удивительно хорошо работают в команде. Они могут освободиться от жестокости, которую несут в себе, если только сумеют подпустить кого-нибудь достаточно близко.

Внешность: Прекраснейшие часто высоки, часто художавы и хорошо выглядят, чтобы ни случилось. Они никогда не бывают «красивы на любителя». Они прекрасны и запоминаются этим. Также это те подменыши, чей человеческий облик почти такой же, как и

63 Ориша – в традиции африканского народа йоруба духи-эманации единого бога Олодумаре, которым молятся верующие.

истинный. У стриптизерши яркие, чувственные черты лица и сногшибательная фигура. Ее глаза восхитительного оттенка фиолетового. Большинство людей думают, что она носит контактные линзы. В обличье феи ее волосы еще длиннее, уши заострены, а полнота ее губ, изгиб скул, размер и цвет глаз выражены настолько, что вызывают головокружение. Князь Дракон обладает пылающей красной кожей и острыми зубами, но они только подчеркивают его красоту. В человеческом облике у него широкая белозубая улыбка на худощавом лице. Демонический Любовник всегда безупречно ухожен, и хорошо пахнет, даже не используя парфюм. И, опять-таки, в обличье феи его зловещая красота доведена до крайности. Его уши острые, а сам он выглядит как сценический дьявол викторианской эпохи. Ведьма Дракон кажется образцовой богатой домохозяйкой из пригорода. В обличье феи ее идеальное платье и украшения становятся аксессуарами темной, зловеще прекрасной леди, чей холодный дьявольский взгляд замораживает душу. Дэва выглядит как улыбающийся индийский бог, сине-зеленая кожа и подвижные глаза с густыми ресницами. Эти глаза почти не меняются и в человеческом обличье. Неугомонный ориша – крупный афроамериканец с бритой головой и дружелюбной улыбкой. В обличье феи он выше и тоньше, с острыми, удлинненными чертами лица, похожими на нигерийскую статуэтку.

Прошлое: Прекраснейшие не всегда были теми, кого Феи желали взять себе в любовники. Хотя большинство были приятны для глаз, у всех был какой-то талант помимо хорошенькой внешности. Кто-то мог танцевать, у кого-то был хороший голос, а некоторые были артистами или поэтами. Те немногие, кто сумел вернуться, нередко обнаруживают, что этот единственный талант поглотил их. Это почти все, что у них есть. Гордыня, которая исходит от обладания силой, достаточной, чтоб вырваться из прекрасной земли Фей, возможно, усугубляется неуверенностью – а что, если талантов, которыми они обладают, недостаточно, чтобы быть самыми талантливыми, самыми яркими и самыми красивыми? В конце концов, в историях и сама Фея-колдунья, если, конечно, зеркалу можно верить, прекраснейшие из всех.

Пребывание: Воспоминания Прекраснейших о времени в Фейри кратки и обрывочны. Прекраснейшие помнят об экстазе, разрушающем личность, о совершенных наслаждениях, переплетенных с моментами ужаса и страха. Романтические интерлюдии переходят в адскую агонию. Кровать, покрытая сияющими лепестками, внезапно покрывается кровью, цветы становятся крючьями и цепями, которые хватают и рвут. Идеальное тело, которое ты помнишь урывками, становилось холодным и давящим как камень. Пряди благоухающих волос, которые покрывают лицо спящего, становятся бритвенно острыми струнами,

разрезающими на части его лицо. И когда подменыш просыпается, он кричит, не зная, кричит ли он от боли или от наслаждения.

Создание персонажа: Прекраснейшие часто сосредотачиваются на Социальных Атрибутах и Навыках, хотя они не пренебрегают своими телами, обладая немалыми значениями Физических Характеристики. У многих высокие значения Выразительности и Общения. Достоинство Впечатляющая Внешность особенно часто встречается среди них. Согласно распространенному среди некоторых подменышей стереотипу, они не особо умны, и хотя это не всегда правда, многие из Прекраснейших действительно уделяют незначительное внимание Ментальным Характеристикам.

Благословение: Эти подменыши действительно Прекраснейшие из Всех, и их магия только подчеркивает это. Игрок может потратить Гламур для улучшения броска, включающего Харизматичность, Манипулирование и Убеждение. Каждый потраченный пункт добавляет один дайс к дайспулу.

Подменыш, являющийся Прекраснейшим, не испытывает штрафов при использовании тех Социальных Навыков, в которых у него нет точек.

Проклятье: Прекраснейшие, подобно похитившим их созданиям, могут черствыми и жестокими, порочными и склонными играть с другими, даже с теми, кто любит их. От этого страдает их внутреннее равновесие. Прекраснейшие получают штраф -1 на броски избегания потери Ясности (например, игрок Прекраснейшего с Ясностью 5, убившего другого подменыша, кидает два дайса, чтобы избежать потери Ясности, вместо обычных трех).

Договоры Обличья: Тщеславия.

Концепты: Обаятельный, но некомпетентный администратор, профессиональный легкоатлет, вокалист в группе, любезный политик, модель из каталога, стареющий сердцеед, чрезмерно эффектный член уличной банды, подрабатывающий официантом безработный актер, королева красоты из старших классов, игрок младшей футбольной лиги, исполнительница слезливых песен в ночном кабаре.

Семейки

Светлые – Подменыши, вышедшие из света: блуждающие огоньки, светлые эльфы, Белые Леди и другие создания света, огня и льда со всего мира. Их благословение – **Гоблинская Иллюминация:** персонаж может по желанию осветить площадь размером с маленькую комнату (4,5 x 4,5 x 3 м) мягким, бледным светом до конца сцены. И хотя свет

сосредоточен на левой ладони подмыва, он не исходит от него, и кажется, что сияет сам воздух. Свет не двигается. Если подмыв покинет область света, она останется там, где была. При трате пункта Гламура свет становится болезненно ярким; для любого, кто пытается атаковать Светлого, тот считается частично скрытым, что дает атакующему штраф -2 (-1, если он носит солнечные очки).

Танцоры – Те их Прекраснейших, кто благословлен исключительными ловкостью и изяществом, для кого движение само по себе красота и искусство. Будь то эстрадный исполнитель, куртизанка, актер или убийца, Танцор наиболее счастлив когда двигается в соответствии со своим внутренним ритмом. Благословение Танцоров – **Грация Фей:** они перебрасывают 9 на любых бросках Выразительности и Общения, которые требуют ловкости и проворства (такие как жонглирование или танец на выступлении или в светском обществе), и всегда добавляют единицу к сумме своего Уворота когда заявляют маневр уклонения.

Драконы – Подмывы, которые несут в себе кровь драконов или иных Великих Чудовищ Фейри, включая Небесную Канцелярию и данников Сатаны. Надменные, физически крепкие и обладающие мощной энергетикой, Прекраснейшие Драконы владеют тайной **Драконьего Когтя:** подмыв Дракон получает добавочный дайс на броски Рукопашного боя, атакуя с силой когтей химеры или жала мантикоры. Игрок также может потратить пункт Гламура, чтобы раз в сцену перебросить один не удавшийся бросок Рукопашного боя.

Цветущие – Цветы распускаются там, где стояли эти подмывы (хотя в мире людей это требует месяцев, а не мгновений, как в Фейри). Их кожа мягка, как лепестки роз или хризантем и излучает цветущее здоровье. Цветущие Прекраснейшие обладают **Соблазнительным Ароматом:** их кожа, волосы и дыхание несут аромат неизвестных цветов с неведомых мест, суля неизведанные удовольствия. Их аромат в равной мере пленяет и успокаивает. Они получают преимущество переброса 9 на броски, включающие Убеждение, Общение и Обман.

Музы – Их красота вдохновляет на творчество. Будь она рубенсовская красавица, спокойная и утонченная дочь чиновника Небесной Канцелярии, гротескно-прекрасный арлекин в желтых лохмотьях, или Темная Госпожа, что ведет своих возлюбленных к гибели, Муза вдохновляет на создание произведений красоты, и ужаса, и любви, и ненависти, и страха. Обретение уверенности может вызвать стремительно падение в бездну, и Муза знает, как этому поспособствовать. Талант Муз – это **Тирания Идей:** присутствие подмыва может дать человеку уверенность и талант совершать то, на что бы он иначе не осмелился. За каждый пункт Гламура, потраченный подмывом, человек (и это должен быть человек, не

другой подменыш, или прочие сверхъестественные существа) получает +2 к одному броску, включающему Исполнение, Убеждение, Общение или Обман.

Стереотипы

Звери: Эй, осторожно, пока ты не выбил этим кому-нибудь глаз!

Темныши: Что поделаешь, не всем ведь везет, я полагаю.

Элементали: Ты свободен ночью в пятницу? А в обед? Может, пропустим по рюмашке?

Людоеды: Будь моим верным громилой, ты ведь не против? Приходить когда я позову, идти своей дорогой, когда я хочу побыть один? Обещаешь?

Согбенные: Я заплатил тебе за это, ужасный карлик. Так что прекрати брюзжать.

Вампиры: О, я знаю, что эти красавцы по-своему честны, и, да, они знакомы с коварством, но они... не похожи на нас. Никакая мертвая плоть не сравнится с нами.

Вервольфы: Всегда, слышите, всегда внимательно следите за длиной их поводков.

Маги: Немного любопытства даже льстит. Излишнее любопытство не только гнетет, оно опасно.

Смертные: Я на свете всех милее. Я. Не ты. Я. Неважно, что там говорит зеркало.

Ты собираешься купить мне выпить, и тогда я собираюсь посмеяться над тобой. И ты это знаешь, но все равно собираешься сделать это. Потому что я хочу, чтобы ты поступил именно так.

Людоеды

Жил да был тролль, чудовище, которое обедало человечиною, а из костей вырезало рукоятки ножей. Дело шло споро, и тролль решил, что в мастерской не хватает рабочих рук. Однажды ночью он прокрался в деревню и похитил трех сыновей сапожника. Людоед заставлял мальчиков трудиться многие часы, не выпуская из рук ни сверла, ни резца, ни долота, ни шила. Каждый день на рассвете он избивал их и скармливал им объедки сырого мяса. Однажды ночью старший из мальчиков взял один из ножей, что он сделал для тролля и подкрался к нему, когда тот спал. Но тут нож громко закричал и не захотел убивать тролля. Тролль вскочил и приготовил из мальчика пирог, заставил братьев съесть по куску, а потом избил их так, что на них живого места не осталось. Второй сын сделал отмычку в надежде открыть замок на двери мастерской тролля, подкрался ночью к двери и взломал замок. Но тролль ждал его за дверью и разрубил его на куски, а потом потушил с овощами и накормил младшего из братьев, а потом избил его так сильно, что у того не осталось ни одного целого зуба, а рот наполнился кровью. Третий мальчик работал столь усердно и столь хорошо, что у чудовища появлялось все меньше причин бить его, а ножи, которые делал мальчик, были покрыты столь прекрасной резьбой, что тролль получал за них гораздо больше золота, чем раньше. Однажды тролль пришел в мастерскую и склонился над плечом мальчика, который покрывал резьбой рукоятку ножа. Мальчик указал ему на деталь узора и тролль склонился еще ниже, чтобы разглядеть ее получше. И тут быстро, как молния, мальчик вывернул руку и ударил его ножом в глаз. Так погиб тролль. Мальчик хотел бежать, но оглянулся и увидел, что мастерская опустела. И он не ушел. Он ел еду тролля и спал в его постели. И теперь он ест человечину и вырезает рукоятки ножей из кости. Дело спорится. Скоро ему понадобятся помощники.

Подменыши, которых за неимением лучшего определения называют Людоедами, хорошо понимают эту историю, поскольку она – о том, кто они есть. Они знают, что насилие иногда порождает насильников, что жертвы жестокости становятся жестоки сами. По определению, Людоеды – те подменыши, кого породило немыслимое насилие, и оно же объясняет их склонность к разрушению.

Это не значит, что Людоеды не могут быть добрыми и честными, или не могут контролировать себя. Просто им это труднее. Они верят, что их путешествие через Заросли было самым тяжелым, так как им пришлось бежать от злобных, свирепых похитителей, преодолевая запертые двери, из цепей и оков, от постоянного избиения и страха быть

избитым. Чтобы сбежать от этого, каждому Людоеду пришлось закалить себя перед лицом насилия, но в Фейри закалить себя перед чем-то нередко означает стать этим. И так же, как младший сын сапожника, некоторые из подменышей одолели своих похитителей только для того, чтобы стать ими.

Большинство фольклорных традиций содержат истории о троллях, ведьмах, великанах и пожирателях плоти, и подменыши Людоеды в определенной степени соответствуют им. Их трагедия нередко заключается в том, что в попытках сбежать от сотворившего их насилия, они сами совершают его.

Крупный мужчина, огромный как Циклоп, один глаз у него отсутствует и закрыт повязкой, работает коммивояжёром. Иногда, когда он думает, что никто не видит, он готовит еду из одиноких путников, встреченных им. Двор, который использует его как курьера, не знает об этом. Ведьма-Костомол, с железными зубами и с зеленой морщинистой кожей – надзирательница в детском доме. Дети не на шутку ее боятся, поскольку ее угрозы съесть их целиком выглядят очень убедительными. Она не собирается этого делать, но детишки, которых она запугивает, невольно учатся уважать все, связанное с Фейри, и однажды это может спасти их от судьбы своей надзирательницы. Другой Костомол, индийский ракша, большеглазый и с тигриными клыками, работает в патрульно-постовой службе. Частота преступлений и нападений на почве расовой неприязни стремительно пошла вниз после того, как он приступил к своей работе. В немалой степени этому способствуют слухи о тех ужасных вещах, что случаются с теми, кто забредает на его участок. Как долго это продлится? Одна из наиболее организованных расистских группировок уже подумывает о мести. Глушеброд, фермер, заставляет детей держаться подальше от Глухого Темного Леса, что растет на границе его земли (в центре которого проход в Заросли), страшая их сказками об охотящемся там оранжевоглазом, острозубом чудовище с черным языком. Сам фермер и мухи не обидит, но он очень похож на это чудовище. Гаргантюа, демон-они, громила с клыками и алой кожей, трудится рабочим на стройке. Если его Двору нужно, чтобы кого-то или что-то закопали, что-то было встроено в фундамент здания или что-то разрушено, обращаются к нему, но им не стоит ожидать незаметной работы. Твердолобый с лицом, словно вырубленным из скалы, покоряет Скалистые горы. Его накрывало и лавиной, и обвалом, но каким-то образом он никогда не получал серьезных травм. Он знает горы как свои пять пальцев, и он превосходный проводник. Обитатель Вод работает в береговой охране. Он восхищает своих коллег – и даже себя – своим героизмом, и проявлениями силы, на которые он оказывается способен в своей работе. То, о чем не знают его коллеги – иногда Двор

предпочитает, чтобы некоторые суда не были подняты со дна, чтобы некоторые команды утонули и иногда убежденный спаситель человеческих жизней начинает серьезно сомневаться в своей верности.

Какое бы место в мире не нашел себе Людоед, со временем он понимает, что единственный способ подняться над грубой жестокостью, которая делает его тем, кто он есть – это принять и использовать ее. Само собой, грань между принятием чего-то как неизбежностью и наслаждением этим слишком тонка, и слишком многие из Людоедов переходят ее.

Внешность: Людоеды всегда звероподобны. У некоторых есть звериные черты (некоторых даже путают со Зверями). Многие высоки и широки в кости, хотя и не все. Есть низкорослые Людоеды, и немало тощих.

У ведьмы-надзирательницы волосы как проволока и изрезанная глубокими морщинами темно-зеленая грубая кожа в бородавках и гнойниках. Ее зубы сделаны из стали и блестят на солнце, когда она скалит их. В человеческом облике она выглядит старше своих лет и обладает весьма пугающей внешностью. Полицейский ракша обладает тигриными клыками и кожей темно-синего цвета. В облике человека его взгляд очень напорист, и иногда пугающ. Глушеброд-страшила весь покрыт черной шерстью и имеет кабаньи клыки на вытянутом рыле, его облик довершают короткие шипы на спине и светящиеся оранжевым глаза. В обычной жизни он тоже достаточно страшен, этакое воплощение одинокого устрашающего фермера. Единственный глаз коммивояжера-Циклопа в обличье феи расположен посреди лба. Скалолаз-Твердолобый имеет кожу, сделанную из камня, его глаза выглядывают из-под нависших бровей. Даже в виде человека его лицо обветрено и покрыто морщинами. Обитатель Вод из береговой охраны имеет бивни и зеленую чешуйчатую кожу. Строитель они ярко-алого цвета, с буйной гривой волос и гримасничающей пастью персонажа из легенд, которого он напоминает, грива волос и уродливые черты в определенной степени остаются даже когда его истинный облик скрыт.

Прошлое: Людоеды, которые вернулись назад, пройдя через Заросли, были исключительными людьми, даже в большей степени, чем другие подменыши. Не то чтобы Феи выбирали кого-то особенного как жертву самого грубого насилия: скорее, Людоеды – те, кто сумел, во-первых, выжить и при этом не оказаться съеденным, покалеченным или забитым до смерти, а во-вторых, не стать слишком похожими на похитивших их монстров и сохранить желание уйти. Им не надо быть особо умными или хитрыми, но они из тех людей, которые точно знают, чего хотят. Большинство Людоедов обладают врожденным упрямством,

что делает их верными (хотя иногда и навязчивыми) спутниками и ужасными противниками.

Пребывание: Воспоминания Людоедов об их пребывании в Фейри часто отчетливее, чем у других подменышей. Похищенные чудовищами, Людоеды стали чудовищами. Некоторых заставляли питаться сырым мясом. Некоторые были прикованы к очагу и вынуждены готовить для отвратительных хозяев. Некоторые драили полы пока на их коленях не выросла чешуя. Кого-то сделали для боя. Некоторых держали в цепях в темнице и откармливали для котла. Все столкнулись с насилием, так или иначе, и Людоедов иногда посещают воспоминания о словесном и физическом насилии, краткие болезненные моменты, когда в своей голове они переживают удар кулака или сапога, или яд оброненной колкости.

Создание персонажа: Почти все Людоеды сосредотачиваются на Физических Атрибутах и Навыках, в ущерб почти всему остальному. Харизматичность – популярное приобретение для Людоедов, которые так выглядят больше и более пугающими, чем на самом деле. Физические Достоинства также распространены, особенно Достоинство Гигант. Многие Людоеды берут в качестве Порока Гнев или Обжорство.

Благословение: Людоеды в основном большие, часто страшные и всегда способны на пугающую демонстрацию грубой силы. Игрок может потратить пункты Гламура на усиление бросков, включающих Силу, Драку и Запугивание. Каждый пункт Гламура добавляет один дайс к броску.

Проклятие: Не все Людоеды тупы, но большинство весьма доверчивы, слабовольны и склонны к импульсивным необдуманным поступкам. Людоеды не перебрасывают 10 на дайспуле, включающем Спокойствие (за исключением броска на Восприятие, включающего Сообразительность+Спокойствие, который не страдает от этого штрафа). Персонаж также получает штраф -1 к Спокойствию, когда использует его как Защитную Характеристику (то есть, когда Спокойствие вычитается из дайспула другого персонажа).

Договоры Обличья: Камня.

Концепты: Крутой работяга Красная Кепка⁶⁴, самонадеянный исполнительный директор крупных габаритов, визгливый политический активист, пылающий жадой деятельности морской пехотинец, вышибала в ночном клубе, понимающий, но не терпящий чепухи управляющий бара, охотник на снежного человека, враждебный неотесанный деревенщина, профессиональный боксер, дальнобойщик, рыбак на траулере.

64 Мы предполагаем, что здесь игра слов – redcap, если слитно – это еще сленговое название носильщика на железной дороге. Ну, и намек на фольклорных Красных Шапок одновременно.

Семейки

Циклопы – Циклопы подобны древним охотникам и пастухам из легенд, которые были не прочь закинуть человечинки в свои котлы: подменыши, напоминающие циклопов Древней Греции, одноногих фаханов из шотландских легенд, трехглазых они Японии, индийских ракшасов с ушами, как у слона или рожденных ветром безногих вендиго Северной Америки. Хотя многие так или иначе покалечены, их обостренное чутье компенсирует это. Циклопы могут **Чуять Кровь:** персонаж получает преимущество переброса 8 на броски Восприятия, основанные на Сообразительности. Он может учуять то, что обычно почуять нельзя, что означает – даже если некоторые из их чувств ущербны, обоняние компенсирует это. Многие Циклопы обладают Физическими Недостатками, такими как Одноглазый, Хромой, Однорукий или Плохослышащий.

Глушеброды – подменыши, которые напоминают чудовищных таинственных людей, возможно, дикие волосатые создания из глуши, чье существование перебрасывает мост между фольклором и криптозоологией: саскавач, йети, русский алмасты, австралийский йоуи и дюхина других диких людей. Глушеброды обладают **Даром Неуловимости:** персонаж получает переброс 9 на броски Скрытности и Выживания. Также игрок может потратить пункт Гламура и перебросить проваленный бросок Скрытности и Выживания.

Гаргантюа – похищенные гигантами, эти подменыши были вынуждены вырасти до огромных размеров. Возможно, их растягивали на дыбе или заставляли пить ядовитые зелья. Как люди они выглядят менее страшными, хотя многие приобретают Достоинство Гигант. Их благословение – **Ложный Рост:** раз в день подмыш может вырасти до колоссальных размеров. Игрок тратит пункт Гламура и добавляет значение Вирда к Размеру до конца сцены. Это дает временные уровни Здоровья (см. корник). Возвращение к нормальному размеру болезненно, как будто кожа подмышы не способна вместить его размеры и когда он возвращается к нормальному росту, он получает пункт летальных повреждений.

Костомолы – людоеды и обжоры, заимствовавшие свое название от английской Черной Аннис, шотландских Красных Шапок или ракшасов Индии, но также иногда напоминающие более современных Людоедов, таких как неостановимые безумцы в масках из фильмов ужасов. Каждый Костомол обладает **Ужасными Зубами** в своей ужасной пасти: укус персонажа наносит два летальных повреждения, и не требует перед этим захвата противника.

Твердолобые – подменыши, которые напоминают каменных гигантов из легенд,

нордических троллей, североамериканских горных духов и тому подобных. Твердолобые наделены **Грубой Кожей**: раз в день как мгновенное действие игрок может потратить пункт Гламура, чтобы укрепить кожу персонажа, сделав ее подобной камню. Персонаж использует свое значение Вирда как уровни брони до конца сцены. Но каменный панцирь персонажа пагубно сказывается на его гибкости, Подменыш получает штраф -1 на все броски Ловкости, пока эта сила активна. К тому же, его Защита уменьшается на единицу за каждые два пункта Вирда после первого: -1 к защите на 3 Вирде, -2 на 5 и так далее. Это благословение не сочетается с обычной броней.

Обитатели Вод – подменыши, напоминающие легендарных водяных демонов из многих культур, от требующих жизнь речных духов до троллей прибрежных пещер и теней, живущих под мостами. Обитатели Вод могут **Лежать под Волнами**: персонаж может задержать дыхание на 30 минут, как будто обладает 7 Выносливостью (см. корник). Он также приспособлен к тьме и мутной воде, и не получает штрафа на зрение пока находится под водой.

Стереотипы

Звери: Эй! Эй! Ты не должен был этого делать! Я просто по-дружески предложил!

Темныши: Скажи мне в лицо то, что хочешь сказать. Я не боюсь чего-то, что скрывается от меня, и я не буду твоим другом, если ты не пожмешь мне руки.

Элементали: Смотри. Если я захочу поссать на твое дерево, я поессу на твое дерево. Это тоже естественно.

Прекраснейшие: Тебе кто-нибудь говорил...? О. Точно. Ага. Конечно, говорили. Итак. Что ты там хочешь, чтобы я сделал?

Согбенные: Ты думаешь, я не слышу, что ты триндишь там внизу. Ты можешь делать то, что я не могу, верно. Просто не веди себя со мной как с идиотом.

Вампиры: Противные мелкие ублюдки. Возможно, все мы монстры, но я

не думаю, что они – монстры моего рода.

Вервольфы: Я бы усрался от страха, узнав о существовании этих ребят, если бы это произошло целую жизнь назад.

Маги: А теперь встань вот здесь и попробуй это сделать.

Смертные: Боже, ты прекрасен. С другой стороны, на вкус ты как цыпленок. И что же мне сделать?

Я чую кровь... какая разница. Англичанин, американец, заканчивается все одинаково.

Согбенные

Вы наверняка знаете эту историю: поздняя ночь. Одиноким водителем едет по пустынной сельской дороге. Он видит огни в небе. Они хищно пикируют вниз и свет охватывает машину. Он вырубается. Когда он приходит в себя, он всё ещё едет по тому же участку дороги. Он едва ли проехал четверть мили, но его часы твердят, что он был в «отключке» пять часов. Близится рассвет. Когда он возвращается домой, его жена замечает, что он весь покрыт мелкими шрамами, похожими на зажившие ожоги. Он говорит, что у него болит и чешется всё тело. В последующие месяцы приходят воспоминания о том, что его поместили в странную, круглую комнату и там над ним ставили эксперименты маленькие, бледные, темноглазые существа. Это классический сценарий похищения пришельцами. Если не считать того... что на самом деле, этот вернувшийся домой человек, со всеми его воспоминаниями и отношениями, и не человек вовсе. Он – нечто, сделанное из палок и камней, и он даже не знает о том, кто он такой. Настоящий похищенный до сих пор в лапах своих похитителей. Они всё ещё продолжают свои эксперименты. Меняют местами его глаза. Перемещают внутренние органы. Они вырывают волосы прядь за прядью, отрезают ему нос и пришивают другой. Они выкачивают из него кровь. И всё это время он находится в сознании. И каждая следующая подобная процедура постепенно превращает его в одного из них. Но самое худшее - они делают всё это без причины. Они не узнают ничего нового. Они даже не развлекаются в процессе.

Независимо от того, кем они прикидываются: серокожими похитителями, мелкими бесенятами, одержимыми жаждой разрушения Фейри, или нокерами из оловянных рудников, эти Фейри сочетают талант к практическим занятиям и любовь к технике с бессмысленной, хаотичной злобой. Иногда они - эльфы и гоблины, дарующие людям помощь в труде и богатство - если их умиловать. Но стоит их рассердить, хотя бы однажды, хотя бы случайно, эти «помощники» наполняют жизнь несчастного человека невыносимыми страданиями.

Потерянные, что были похищены подобными Феями, столкнулись с этой беспричинной злобой. Они стали весьма искусны, вымуштрованные непостоянными заказчиками-Фейри. Они полюбили беспрестанный труд. Но злоба их похитителей заразила их. Исказила их. Она сделала их в чём-то меньше. Она умалила их. Вот почему, как бы они ни выглядели, другие подменыши узнают в них Согбренных.

Согбренные считают, что им было крайне трудно осуществить свой побег из королевства Фейри. Их похитители были несравненны в хитрости и злобе. Закованные в цепи, заколдованные, запуганные, подкупленные, обманутые, замученные пытками и выставленные на посмешище, Согбренные воспринимают свой побег как сложную задачу, которую многие из них разрешили далеко не с первой попытки.

Многие из Согбренных поставили целью возвыситься над злобой, что сделала их столь маленькими. Многие честно стараются. Среди подменышей, населяющих Дворы, нередко именно Согбренные делают всю черновую работу. Они распоряжаются хозяйством и следят за соблюдением этикета. Они «честные механики»,⁶⁵ не жалеющие сил на создание полезных и красивых вещей. Они красноречивые провидцы и целители. Парадокс в существовании Согбренных заключается в том, что, благодаря своим навыкам, они занимают ответственные и требующие доверия должности в обществе подменышей, в то время как факт их происхождения вызывают недоверие и подозрительность. Самый весёлый, вежливый и полезный Согбренный стал Согбренным благодаря злобе, и некоторые подменыши верят, что Согбренные должны были унаследовать это качество от своих Хранителей. В итоге это недоверие порождает недоверие, так как дурное отношение к Согбренным провоцирует ответную реакцию со стороны этих подменышей, единственным грехом которых является их уродство.

Согбренная Анатом, когда-то похищенная серыми человечками, является научным

65 Отсылка к популярному выражению, которым себя обозначают люди, знакомые с техникой, которые не обманут клиента и не сдерут с него лишних денег.

сотрудником в университете медицины. Когда Двор нуждается в ней, её лаборатория превращается в импровизированный госпиталь для тех подменышей, чьи раны вызовут слишком много вопросов в обычной больнице. Пивовар прикидывается бездомным алкашом, который присматривает за своей разношёрстной компанией и приглядывает за тупичками и глухими уголками своего провинциального городка, ведь лучше быть готовым к тому, что появляется в подобных местах. Это нелёгкий труд, и иногда, просто чтобы уснуть, он употребляет свои эликсиры. Алкоголизм не за горами. Мастер работает в студии анимации, бесконечно генерируя поток мультипликационных компьютерных персонажей для реклам и корпоративных мотиваторов. Нередко он вставляет лишние пару кадров в свои ролики, подсознательное послание для тех, кто «в теме». Кузнец работает в ремонтной яме в автомастерской, орудуя горелкой и молотом, словно нордический альв. Из-за грубых манер друзей у него немного, но его талант в отношении тюнинга несомненен, и его Двор обращается к нему в случаях, когда дело касается транспорта, или требуются особые инструменты, которых не достать обычному механику. Лесничий – отшельник, живущий в домике на дальнем болоте. Много историй о чудовище ходит в этих местах; он - его страж.

Хотя работа Согбренных не всегда самая эффектная или бросающаяся в глаза, нередко это именно та работа, которую другие подменыши тут же заметят, если она не будет сделана. Если Согбренные вдруг внезапно исчезнут, многие Дворы погрузятся в хаос. Согбренные знают это, но, тем не менее, предпочитают не выделяться среди своих более заметных собратьев. И такое положение вещей чаще всего вполне их устраивает.

Внешность: Каждый их Согбренных так или иначе стал меньше, чем был тогда, когда его похитили. Быть маленьким часто значит быть низкорослым, но не всегда. Некоторые Согбренные высоки и невероятно худощавы. Некоторые нормального размера, но каким-то образом выглядят меньше, будто бы они нематериальны или не полностью здесь. Крайне трудно сказать как, в общем и целом, выглядят Согбренные. Они обладают чертами «маленького народца» во всём их многообразии. Согбренные, похищенные на Западе⁶⁶, нередко отличаются острыми ушами, морщинистыми лицами, странной формы носами и маленькими глазами-буравчиками. Некоторые из них горбаты и покрыты бородавками. Нередко кожа их поражает богатством оттенков. Она может быть яркого синего, зелёного или красного цвета, а на ощупь напоминать красное дерево. Пальцы их гибкие и костлявые, с длинными и иногда кривыми ногтями. Кто-то из них горбат, у кого-то - ноги животных.

У Лесничего длинная борода, а глаза сверкают как крошечные кусочки

66 Видимо, имеется в виду Европа.

отполированного угля на лице, похожем на кору столетнего дуба. У японского подменыша⁶⁷ волосы свисают редкими прядями, а на хитром и гримасничающем лице выделяется рот, полный белых острых зубов. Анатом может напомнить похитивших ее серых человечков своей лысой головой, огромными чёрными глазами, маленькими носом и ртом, а также отсутствием ушных раковин. Но она могла бы выглядеть и как высокая, состоящая из палок, фигура в халате, гоблин-хирург с руками, похожими на кривые ветви. В волшебном обличье покрытое маслом лицо кузнеца напоминает обгоревший платан.

Тем, кто может видеть обличье Согбренных, они все выглядят маленькими. Ведь они нередко низкорослы, нередко худощавы. И всегда сохраняется ощущение, что они не всегда здесь.

Прошлое: Согбренные нередко - самые невезучие из подменышей, чаще всего их забирают без всякой причины или проступка с их стороны. Им просто не повезло оказаться не в то время и не в том месте. Феи увидели их и забрали; вот и всё. Но ещё больше не повезло тем, кто привлёк внимание Фейри. Допустим, они столкнулись с Фейри, которая прикинулась нуждающейся в помощи – как было с тем юношей, который нашёл маленького человечка под камнем и освободил его, а в награду был приговорён к смерти, ведь он посмел предположить, что Фее может потребоваться его помощь. В общем, Согбренным может стать любой человек.

Говорят, что только тот, кто столь же хитер и находчив как сами Феи, может сбежать от Маленького Народца, и поэтому вернувшиеся Согбренные чаще всего являются теми, кто уже был наделен ловкими руками и острым умом.

Пребывание: Согбренные приносят назад разрозненные воспоминания о случайных проявлениях жестокости и злобы, о том, как они становились жертвами проделок и экспериментов, которые Фея находила забавными, хотя ни один человек не счел бы их таковыми. Многие Согбренные смутно помнят свои многократные попытки к бегству, которые завершались тем, что их Хранитель вновь и вновь одерживал верх, или же позволял им верить в успех побега до тех пор, пока не открывался тот факт, что они и не покидали Фейри.

Создание персонажа: Согбренные часто концентрируются на Ментальных Атрибутах и Навыках, но не полностью исключают Социальные и Физические, особенно когда дело касается Характеристики Аккуратности. Персонажи-Согбренные часто имеют высокие значения Ловкости и Манипулирования. Но редкий Согбренный обладает значениями Силы и Харизматичности выше среднего. Ментальные Достоинства распространены в той же

⁶⁷ Он возникает в тексте, судя по всему, ВНЕЗАПНО, как и положено подменышам. Если вы обнаружите в тексте выше информацию о японском подменеше, пожалуйста, сообщите нам.

степени, в какой редки Физические. Многие Согбенные обладают Пороком Зависть, Жадность или Гнев. Хотя Недостаток Карлик и распространён среди Согбённых, он не обязателен. Все Согбённые в той или иной степени съёжились за время пребывания в Фейри, но редкие из них настолько малы.

Благословение: Согбённые исключительно ловки. Игрок может потратить пункт Гламура и получить преимущество переброса 9 на все броски, включающие Ловкость, до конца сцены.

Та же ловкость и гибкость позволяет согбённым избегать вреда, изгибаясь немыслимым для других созданий образом. Игрок может потратить пункт Гламура, чтобы до конца сцены добавить свой Вирд к сумме своего уворота (обычно считается как удвоенная Защита). Это применяется только когда персонаж заявляет уворот (см...)

Проклятье: Злоба пропитывает Согбённых. Она проявляется в их внешности и манерах. Их внешность, которая обычно непривлекательна, и нежелание проявлять дружелюбие, означают, что Согбённые не перебрасывают 10 на бросках, включающих Харизматичность. По той же причине, хотя Социальные Навыки не являются для них запретными, Согбённые вместо обычного штрафа -1 при использовании Социального Навыка, в котором у них нет точек, получают штраф -2.

Договоры обличья: Искусности.

Концепты: уродливый хирург без лицензии, параноидальный уфолог-энтузиаст, преданный немногословный слуга, высокомерный метрдотель, наемный головорез, необщительный художник, социально неприспособленный радиотехник, антисоциальный сетевой задрот, владелец ломбарда.

Семейки

Мастера: Согбённые, создающие поразительные произведения ремесла и искусства: портные, скульпторы, художники, строители. Благословение Мастеров - это **Безупречное Мастерство:** подменыш получает преимущество переброса 8 на все броски, включающие Ремёсла и может потратить пункт Гламура на переброс всех неуспешных дайсов в броске Ремесла (например, если Мастер, бросивший пять дайсов, выбросил 1,4,6,8 и 9, то, потратив пункт Гламура, он может перебросить 1,4 и 6). Это благословение можно использовать только один раз за бросок.

Пивовары: подменыши, что проводили время в Аркадии, изучая как готовить

галлюциногенные напитки или странные зелья. Из-за иммунитета, окрепшего по причине постоянной практики⁶⁸, Пивовары получают 4 бонусных дайса на все броски Выносливости на сопротивление ядам и интоксикации. Вдобавок Пивовары знают рецепт опьяняющего эликсира: раз в сцену подменыш может мгновенно вызвать брожение в одной пинте любой жидкости при помощи Гламура, превратив её в **Опьяняющий Эликсир**: чтобы сделать это подменыш, должен коснуться ёмкости с жидкостью. Игрок подменыша кидает Сообразительность + Ремёсла. Если бросок успешен, игрок может потратить пункт Гламура, чтобы наделить зелье значением Крепости, равной Вирду подменыша, плюс число успехов, набранных на предыдущем броске. Если Крепость напитка выше Здоровья пьющего, он становится очень пьяным и в течении пяти ходов теряет сознание. Если Крепость ниже или равна Здоровью пьющего, тот должен сделать бросок Выносливости + Уверенности, или испытывать эффект, как будто бы он выпил на одну дозу алкоголя больше, чем его Выносливость (см 177стр). эффекты зелья длятся до конца сцены.

Управляющие: Сверхъестественно умелые слуги, организаторы и мажордомы. Талант Управляющих - это **Идеальный Этикет**: подменыш получает переброс 9 на все Социальные Навыки, связанные с манерами, этикетом или протоколом поведения (например, официальный бал, деловая встреча, или Двор подменышей), Даже когда использует Харизматичность. Более того, игрок может потратить пункт Гламура и получить бонус +2 к броскам, включающим Манипулирование и Харизматичность до конца сцены.

Анатомы: подменыши, овладевшие хирургией и фармацевтикой, иногда из альтруизма, иногда просто потому что, включают в свои ряды как нелегальных хирургов, до странных отстраненных экспериментаторов. Благословение Анатомов - это **Укрепляющие Чары**: подменыш способен совершать врачебные чудеса и перебрасывает 9 на бросках Медицины. Подменыш может использовать самые дрянные инструменты и не получает штрафов за плохую экипировку когда то, что он использует, может хоть как то сойти за медицинский инструмент. Более того, каждый, за кем Анатом ухаживал любое количество времени, получает преимущество от ухода Анатома, как если бы он находился на лечении в больнице (см...)

Оракулы: Подменыши, кто, подобно многим бесам и гоблинам, способны частично видеть будущее. Благословение Оракулов - это **Паномантия**⁶⁹: подменыш может раз за главу

68 Не факт, что употребления, алкаш из примера выше – не показатель...

69 Скорее всего, от греч. Ραπ – «все», или «весь», что как бы намекает нам на нью-эйджерскую эклектику данной игры.

предсказать будущее, используя любой метод - чайные листья, карты, кости, хрустальный шар и все такое. Эффект таков же, как и у Достоинства Здравый смысл (хотя персонаж может приобрести и это Достоинство, если того желает игрок)

Кузнецы: Подменыши, которых заставлялм работать под бдительным присмотром самых совершенных кузнецов, жестянщиков и слесарей Фейри. Их благословление - это **Стальное Мастерство**: подменыш может использовать свои сверхъестественные навыки в металлургии для изменения металлических предмето, улучшая их даже, если их улучшение кажется невозможным. Игрок тратит пункт Гламура и совершает продлённый бросок Ловкость + Ремёсла, где каждый бросок отображает полчаса лужения полировки иковки. Если подменыш сумеет набрать 4 успеха, он может изменить инструмент так, что тот получит +1 бонус экипировки. Предмет должен большей частью состоять из металла. Магия исчезнет спустя день. Ни один предмет не может быть улучшен более чем трижды. Если подменыш пытается улучшить его четвёртый раз, инструмент ломается и навсегда становится непригодным к использованию.

Солдаты: бойцы неисчислимого гоблинского воинства Фей, эти солдаты сражались в странных непонятных битвах и теперь осознали, что бой даётся им легко. Талант Солдат - это **Знание Клинка**: живя этим знанием и впитав его с каждым вдохом, Солдаты гоблинского воинства с лёгкостью могут овладеть любым оружием, у которого есть лезвие. Солдаты получают Специализацию на любое оружие с лезвием или острием, чем бы оно ни было. Этот бонус не складывается с другими Специализациями, которые может изучить подменыш.

Лесничие: Согбенные, которые, как и их похитители, жили в дикой местности и защищали её - иногда ревностно, иногда яростно. Их талант - **Ремесло Глуши**: подменыш получает преимущество переброса 8 на все броски Выживания. К тому же Лесничий может выжить, поедая любые растения, неважно, насколько ядовитые (хотя яды, которые были выделены или получены из растений, не являются частью растений и всё ещё представляют опасность для Лесничего).

Стереотипы

Звери: Нет, я не буду с тобой разговаривать, пока ты не будешь приучен к лотку.

Темныши: Выходи сюда, чтобы я мог видеть тебя. Я думаю, нам о многом стоит поговорить.

Элементали: взгляни на себя, грубый и необработанный. Великолепный. Когда они творили тебя, они, похоже, тебя разобрали, и ты стал только лучше.

Прекраснейшие: Если бы я завидовал твоему милому личику, я бы тебе не сказал об этом. А есть ли у тебя еще что-то, чему стоит завидовать?

Людоеды: Меня напрягает, когда ты ведёшь себя так, будто собираешься что-то сломать. И да, ты всегда ведёшь себя именно так.

Вампиры: Это плохая работа, эти вещи. Я вот гадаю, кто решил создать что-то, столь опасное и столь ущербное.

Вервольфы: Я не знаю, и знать не хочу. Найди громилу или зверя, если хочешь поговорить о них с кем-то.

Маги: Есть в нас что-то такое, что рвёт им башню. Замечал это? Чем бы оно ни было, это заставляет их смотреть на нас с куда большим вниманием, чем праздное любопытство, и это явно не к добру.

Смертные: Не имеет значения, как бы я ни старался и насколько бы ни была хороша моя работа. Результат не *продлится* настолько же долго, как тогда, когда её делаешь ты.

О себе: Невозможно? Не совсем. Не для меня. Это достаточно сложно для того, чтобы я потребовал плату вперёд, но это возможно.

Договоры

Загадочные силы подменышей весьма любопытны - как и сами Феи - поскольку не являются врождёнными способностями. Не будучи таковыми эти сверхъестественные способности известные как Договоры, являются результатом сделок заключённых между Феями и миром. Они действительно договоры в прямом смысле этого слова, между народом грёз и мирами что он населяет. Природа договора определяет и его внешние проявления: «огнеупорный» подменыш действительно заключил Договор с огнём чтобы тот не причинял ему вреда, а подменыш умеющий летать заключил договор либо с самим воздухом либо с птицей с уловием что они поделятся с ним этой способностью.

Стоит обратить внимание на то что подменыш используя договор применяет свою собственную сверхестественную эссенцию. В большинстве случаев использование договоров стоит ему гламура. В случае некоторых договоров подменыш должен тратить силу воли, вдобавок или вместо гламура, так как применение таких договоров требует концентрации. Это обычно касается более сильных Договоров, эффект которых значительно превышает скудные возможности этого мира, или когда силы заключившие этот договор не особо охотно исполняют свою часть сделки.

Существует несколько видов Договоров. Каждый из этих видов определяется символическим элементом или правящей сущностью отображающей связанный с ней Договор. Эти элементы и сущности, и есть те кто заключили и подписали Договоры, огонь и воздух и птицы упомянутые выше. Некоторые договоры легко доступны для всех подменышей: «обычные» Договоры Сна, Очага, Зеркала и Дыма. Другие Договоры рассчитаны на определённые Обличья и Дворы и их силы обходятся дороже тем кто не входит в предпочитаемую группу.

Согласно с этими принципами, Договоры это как правило не то что подменыш лично заключает с чем то ещё. Напротив, самые устоявшиеся Договоры были давно созданы Феями или подменьями. Когда игрок приобретает договор для своего персонажа, это отображает что тот закрепляет своё право «принять и пользоваться» одним конкретным условием Договора, правом данным ему его «подданством». Для примера, Договор Дыма, доступный всем подменьям возможно является тем что на что они имеют право потому что они подменьями и попали под категорию «ранее упомянутая сторона», когда Феи похитили их и наделили Гламуром. Другие Договоры более специфичны. То есть если ужасный хозяин сделал вас подменьями с обличьем Людоеда, вы подходите для договоров Обличья, заключённых специально для Людоедов. Подменыш другого обличья также может применять людоедские Договоры, благодаря запутанным родственным связям фей, но далёкое родство, если говорить образно, делает «подписание условий» более дорогостоящим.

Если буквально, то активация Договора это использование очень специфического приложения Вирда для изменения окружающей среды, даже в мире людей. Подменыш видит исполнение Договора украшенного илами которые его заключали: они видят лица в огне или слышат как пули издаёт крики умирающих птиц пытаюсь остановиться, ил наблюдают за блестящим ливнем тени из ладони подменья когда он пытается затуманить чей то то взор. Понимание подменьями действия Договоров определяется Вирдом, и благодаря ему же наблюдается персонификация действующих сил. Чем выше Вирд подменья тем

значительнее выражается этот эффект.

Такова уж природа подменышей что они редко соглашаются на сделку от условий которой невозможно ускользнуть. Даже договоры котоыре они заключили давным-давно содержат лазейки и формальности которые иногда позволяют им обойти трату Гламура. Они известны как уловки и позволяют подменышу активировать договор бесплатно.

Другой тип Договоров, Договоры Гоблинов, действуют по совсем другим правилам, и скорее являются спонтанно заключённым соглашением на одиночный эффект (больше информации о Гоблинских договорах можно найти на).

Некоторые связанные с Дворами Договоры требуют определённого уровня Мантии прежде чем могут быть приобретены; в некоторых случаях Мантию может заменить подходящая Добрая Воля двора достаточно высокого занчения. Это требование актуально только для приобретения Договора. Если позже персонаж утратит Мантию или Добрую волю Двора настолько что они перестанут соответствовать требованию, онв сё ещё сможет использовать эти Договоры хотя и со штрафом. Активация условия для которого требуются более высокие значения мантии или Доброй воли требуют дополнительной траты Гламура по одному пункту за каждую точку недостающей Мантии. Так,е сли персонаж с Мантией (Осень) * попытается использовать Запах Урожая(который требует Мантии(Осень) ***), Он должен будет потратить 4 пункта Гламура (два стандартная цена+2 за разницу в значении Мантии и требования к ней)

Мы раделили Договоры по типам. Первыми идут универсальные Договоры родственные всем подменышам. Потом Догвооры соотносящиеся с обличьями, потом особые договоры Дворов и наконец зловердные Гоблинские Договоры.

Универсальные Договоры

Договоры Сна

Хотя все подменыши способны в определённой степени управлять снами спящих, Договоры сна позволяют делать это особенно эффективно. Они дают подменышу большую силу в пространстве сна, позволяя контролировать и направлять сновидения, а так же манипулировать самой природой сна без необходимости заключать сделки. Также они даруют некоторое понимание схожей со сном природы Зарослей (больше о изменении снов без договоров смотри на стр)

Проводник *

Первое и самое основное условие позволяет подменышу прорицать природу Зарослей в определённой области. Проводник может находить Пустоши, тропы, пути из и в Фейри и другие особенности местных Зарослей, например то какие виды фруктов растут в них.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Интеллект + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Сорвать шип в нужной области Зарослей и в течение текущего дня пролить каплю крови.

Результаты броска

Драматическая неудача: Договор даёт совершенно неверную информацию о Зарослях, указывая на несуществующие пути, выдавая ядовитые фрукты за полезные или каким-то иным образом искажая полезную информацию.

Провал: Подменыш не получает никакой полезной информации о местных Зарослях.

Успех: За каждый успех на броске подменыш узнаёт один полезный факт о местных Зарослях. В большинстве случаев всё ограничивается информацией о том, что нечто здесь есть. Это условие Договора не укажет, где именно находится путь или Пустошь, просто сообщит об их наличии. Дистанция, на которой сбор информации эффективен, ограничивается пределами видимости взгляда персонажа. Таким образом, эта сила может быть ослаблена загадочным туманом в Зарослях, или дымом от горящих шипов.

Исключительный успех: Как и в случае с обычным успехом, но достижение исключительного успеха открывает информацию о местонахождении нужных объектов в Зарослях.

Примеры модификаторов

Модификатор

-1

Ситуация

Подменыш никогда ранее не видел данный участок Зарослей, например, он посещает новый фригольд или так или иначе сталкивается с местной «географией», которая весьма отличается от привычной ему.

Ковка сновидений **

Подменыш активирующий это условие становится режиссером оператором и редактором фильма, только работает он в спящем разуме цели. Подменыш может изменить сны цели и заставит их отображать желаемое ему от пасторальных идиллий, до похотливой возни или душераздирающих страданий. Некоторые могут терзать свою жертву злобными врагами или напротив осыпать лепестками роз: все детали полностью подконтрольны подменышу. Единственное ограничение в том что подменыш не может убить цель во сне, но вполне может подталкивать сон в этом направлении.

Среди подменышей подобное создание снов, считается практически формой искусства. Некоторые предпочитают работать с цельными полотнами сна, в то время как другие, для создания чувств и атмосферы предпочитают использовать скрытый символизм и мягкие акценты. Некоторые подменыши столь искусны в создании снов, что могут вызвать настолько сильный эмоциональный отклик у спящей цели что могут собирать с неё Гламур.

Для использования этой силы Подменыш должен видеть свою цель. Но он не обязан присутствовать рядом во плоти, и некоторые подменыши используют её при помощи видеокамер, или даже портретов и фотографий.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Сообразительность + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш должен стоять или сидеть возле цели, одной рукой касаясь виска спящего, а другой своего.

Результаты броска

Драматическая неудача: Попытка управлять снами спящего проваливается и дезориентирует подменыша, отчего он теряет способность отличить реальный мир от сна, на который он пытался повлиять. До конца сцены подменыш не способен нормально сосредоточиться, что не дает ему использовать Силу Воли. К тому же, спящий (рано или поздно) проснется и хорошо запомнит облик подменыша, даже если не понимает, что тот пытался сделать.

Провал: Договор не срабатывает, но никак не выдает попыток его использования.

Успех: Подменыш может менять сны и диктовать их содержание, за единственным исключением – описания смерти спящего. Каждое использование этого Договора работает с

одним ярким сном, который цель будет отчетливо помнить по пробуждении. Если в сне присутствует одна из Фей, подменыш должен бороться за контроль над сном как обычно (с. 198 ЦтЛ)

Исключительный успех: Никаких дополнительных эффектов.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-1	Подменыш не находится физически рядом с целью.
+1	Подменыш знает цель, хотя бы поверхностно, то есть, как минимум перекинулся с ней парой слов или был представлен.
+3	У подменыша близкие, личные отношения со спящим.

Воображаемый Бастион ***

Это условие улучшает способность подменыша участвовать и выдерживать столкновения с другими созданиями в пространстве сна. Использование этой силы призывает искусный доспех или даже целое здание «брони» или же причудливое оружие, существующие только в пространстве сна. И оружие и броня появляются в облике угодном подменышу, хотя использование тематики Обличья, Семейки или Двора весьма распространенная практика (больше о сражениях в пространстве сна см)

Цена: 1 Гламур

Бросок: Активация этого условия не включает в себя бросок, но подменыш должен выбрать, какой тип усиления он желает призвать. Если он предпочтет защитное усиление, он получает число призрачных пунктов Воли, используемых для определения того, как много повреждений в пространстве сна он может выдержать до того, как переутомится. Эти призрачные пункты Воли во время онейромахии теряются первыми. Если он предпочтет атакующее усиление, он может удвоить свой Вирд для определения эффективности своих атак в пространстве сна. Подменыш может использовать эту силу для усиления как атаки, так и защиты, заплатив 1 Гламур за каждую, но он не может «накопить» несколько атакующих и защитных усилений.

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш носит символ благосклонности, такой как пояс для чулок⁷⁰ или кольцо, добровольно отданный ныне здравствующим врагом, возлюбленным или членом семьи.

Наскоровыдумка****

Применение этого условия позволяет подменышу дотянуться до снов цели и извлечь оттуда образ или предмет, которые будут существовать или действовать в реальном мире. Цель не должна спать в момент применения этой силы, она просто должна была недавно видеть сон, что позволяет подменышу заранее создать запас образов и предметов которым можно воспользоваться.

Точная природа и продолжительность того как долго Договор может отражать мысли спящего зависит от того насколько успешно подменыш применил эту силу. В общем и целом образы и символы будут в большей степени таковыми как и во сне (как к примеру в случае с подменным что примеряет на себя «костюм» иного существа во сне) предметы будут появляться такими как их запомнил спящий. Решение какие именно предметы будут доступны в основном лежит на совести рассказчика, хотя он может позволить игроку больший контроль над сновидением спящего пока последний не злоупотребляет этим.

Предметы извлечённые из сна таким образом воспринимаются как размытые и несколько эфемерные. Меч, к примеру, может быть мягким на ощупь и пропадать на острие и кромках, но всё равно будет рубить. Объекты считаются обычной, ничем не выдающейся экипировкой, не считая их внешнего вида. Облик пугающего демона ночи может незаметно меняться при каждом взгляде на него. Тёмный туман извлечённый из сна может оставить у бегущего сквозь него ощущение словно тот продирается сквозь вязкий кисель, хотя он и продолжает бежать так быстро, как только может.

Предметы, подобным образом извлеченные из снов, созданы из материи сна и не подчиняются логике этого мира, поэтому подменыш может извлечь указанный выше туман, идущий во сне дождь, или даже что-то больше и тяжелее человека, например, спасательный плот или тяжелую деревянную дверь. Ограничение только в том, что это должен быть один объект или идея – подменыш не может вытащить целый замок (состоящий из стен, переходов, дверей, лестниц и башен) или работающую машину (состоящую из отдельных частей и деталей).

⁷⁰ Sic!!!

Еще одно ограничение в том, что этот Договор не может извлечь из сна людей или мыслящие создания. Хотя подменыш способен извлечь чей-то *облик*, который будет чем-то вроде «костюма», его может носить сам подменыш или другой персонаж, но это не будет сама личность из сна.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Интеллект + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: У подменыша должна быть как минимум одна нить из спального аксессуара цели, допустим, из наволочки или ночной сорочки.

Результаты броска

Драматическая неудача: Подменыш дотягивается до пространства сна, чтобы вытащить желаемый объект, но вместо него вытаскивает что-то совершенно другое, и, возможно, враждебное. Если это неодушевленный предмет, он совершенно не подходит для намерений подменыша, а если это какое-то разумное создание, оно, скорее всего, будет реагировать с объяснимой враждебностью существа, которое вытащили из берлоги.

Провал: Договор не срабатывает, но никак не выдает попытки подменыша залезть в сны персонажа.

Успех: Подменыш изымает один образ из снов персонажа. Образ или объект остаются в реальности число ходов, равных числу успехов, набранных на броске.

Исключительный успех: Как и с обычным успехом, но предмет остается в реальности навсегда. К тому же подменыш может в любое время отправить его обратно за грань сновидений.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-2	Подменыш пытается вытащить из сна что-то такое, что выглядит слишком фантастичным для этого мира (драгоценный камень из застывшего звездного света или перья Пегаса)
-2	Подменыш пытается вытащить очень конкретную идею, внешность или предмет,

	например, точное сходство с мучителем из сна, или медальон с фотографией родителей, который спящий носил в детстве.
--	---

Лестница снов *****

Подменыш забирается в сны ближайшего спящего, кратко мелькает в его спящем сознании и потом возникает из общего пространства сновидений поблизости от другого спящего. Он пересекает реальное расстояние, перемещаясь в пространстве снов вместо путешествия в физическом мире. Это путешествие происходит мгновенно, или же со скоростью мысли.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Интеллект + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш должен нести с собой физический предмет, сделанный его же руками, и оставить его за собой в снах обоих спящих. Оба спящих запомнят этот предмет и будут чувствовать необъяснимую связь с подменным, если встретят его вне сна, так как подсознательно помнят, что этот предмет связан.

Результаты броска

Драматическая неудача: Попытка пройти тропами снов терпит крах, подменыш не способен вытянуть себя из снов по своему желанию. Вместо этого Рассказчик проводит краткую сцену кошмаров, во время которой сны начинают терзать спящего и подменного. После этого подменного выкидывает из пространства сна поблизости от спящего... *где-нибудь*.

Провал: Подменыш не может войти в пространство сна и срезать путь в физическом мире.

Успех: Персонаж входит в пространство сна и может использовать его для мгновенного преодоления расстояния в материальном мире. Это расстояние не может превышать 15 км за каждый набранный успех. Подменыш появляется настолько близко к нужной точке выхода, насколько это возможно. Он выходит из снов спящего, ближайшего к пункту назначения.

Исключительный успех: Как и с обычным успехом (добавочные успехи здесь награда сама по себе), но добавочной наградой появления именно там, где он пожелает. Если какой-то

подменыш и понимает, как именно это работает, он не расскажет, те путешественники, которые наслаждаются роскошью исключительных успехов, описывают это так, будто сама материя снов несет их туда, куда они пожелают, а потом отступает, подобно незримому эфиру.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-3	Подменыш спешит или убегает, и у него просто нет времени осторожно миновать вуаль сна (что тревожит сон спящего и действие самого Договора)
+1	Подменыш лично знает спящего, который является «пунктом отправления».
+1	У спящего в исходной точке особо примечательные сны (приятные или пугающие).

Договоры Очага

Договоры Очага – широкий спектр благоприятных эффектов и благословений, которые подменыш может даровать кому-то или себе, когда ему требуется небольшое преимущество или незначительное вмешательство сил, могущественных гораздо более, чем он сам. В сказках полно фейри, использующих подобные силы, и они вполне укладываются в архетип «видимо, тебя благословили феи».

В отличие от других Договоров, в Договорах Очага нет уловок. Их активация всегда стоит некоторое количество Гламура или Силы Воли. Вдобавок Договоры Очага имеют запреты. Таким образом, сущности Фейри, дарующие благословение Очага, могут, если их рассердить, обратить благо в погибель. Конкретные запреты для каждой силы описываются здесь же, но воинство Фейри известно своим дурным нравом, в случаях, когда злоупотребляют его доброй волей. Поэтому Рассказчик обладает большой свободой в том, когда применять наказание за нарушение запретов. Это возмездие, по-видимому, всегда приходит в самое неудачное время.

Многие подменыши подозревают, что эти запреты появились потому, что сущности Очага, с которыми Дивный Народ заключал первые соглашения, каким-то образом выгадали себе больше, чем Феи. Это кажется разумным, учитывая природу этих Договоров (обратите

внимание, что некоторые запреты можно использовать, чтобы вызвать неудачу там, где обычно должен был бы следовать успех. Само собой, подменыш должен знать, что его цель уже получила преимущество одного из условий Договора Очага, но эти тайны достаточно легко вывести. Действительно, использование некоторых условий этих Договоров с целью, прямо противоположной, добавляет силам Очага некоторую гибкость. С другой стороны, попытка вызвать неудачу для одной и той же цели более одного раза оповещает силы Судьбы о том, что ими манипулируют. В этом случае наказание обрушивается не на цель, а на подменыша, попытавшегося использовать этот «антидоговор»).

Договоры Очага не требуют бросков на активацию. Они просто работают, когда уплачена цена.

Договоры Очага требуют от использующего их подменыша коснуться цели, которую он желает благословить (или проклясть), конечно, если подменыш не желает благословить себя. Правила по касанию можно найти на стр. корника

Непостоянство Судьбы *

Легче проклясть, чем благословить. Чтобы ни делал тот, кто попал под Непостоянство Судьбы, он делает это плохо. Почти неслыханно, чтобы Непостоянство Судьбы применяли на себя – кто желает потерпеть неудачу?

Цена: 1 Гламур

Эффект: Жертва Непостоянства Судьбы делает бросок на следующее активно предпринятое мгновенное действие, каким бы оно ни было, со штрафом -2. Активно предпринятые действия – действия, для совершения которых персонаж прилагает усилия, а не те, что происходят автоматически или рефлекторно. Например, прыжок из движущейся машины или выступление перед герцогом – это активно предпринятое действие, а бросок на определение того, потеряет ли персонаж сознание от полученных ран, или рефлекторное сопротивление некоторым сверхъестественным силам - нет.

Действие: Мгновенное

Запрет: Персонаж не может использовать Непостоянство Судьбы на одну цель чаще раза в час. Если же он делает это чаще, на его следующем активном действии Непостоянство Судьбы падет на него, а не выбранную им цель.

Благосклонность Судьбы **

Как и Непостоянство Судьбы, это условие изменяет течение судьбы, когда цель

предпринимает действие. Тем не менее, Благосклонность Судьбы приводит к более приятным результатам: песни звучат чуть лучше, пули находят свою цель, а едкому критику приходят *самые нужные слова* в тот момент, когда они необходимы. Благосклонность Судьбы – чуть более дорогое условие, чем Непостоянство (поэтому оно идет после него), так как труднее создать, чем уничтожить, а результат этой силы, как правило, более положителен.

Цена: 1 Гламур

Эффект: Получивший Благосклонность Судьбы делает бросок на следующее активно предпринятое мгновенное действие с бонусом +4. Напоминаем, активно предпринятые действия – это те, для совершения которых персонаж прилагает усилия, как сказано выше.

Действие: Мгновенное

Запрет: Если Благосклонность Судьбы используется для улучшения действий одного и того же типа – стрельба в противника, карабкање на балкон, преследование жертвы – с момента последнего применения до того, как солнце вновь зайдет или сядет, силы судьбы разгневаются на попытку злоупотребить их вниманием. Каждый раз, когда это случается, одно действие, для драматизма выбираемое Рассказчиком, автоматически, без броска, терпит неудачу. Это просто обычная неудача, не драматическая, поэтому ее лучше использовать для действий, которые не полагаются на бросок шанса.

Милость Судьбы ***

Изменяя внимание фортуны, подменыш гарантирует успех в следующем начинании цели.

Цена: 1 Гламур

Эффект: Цель Милости Судьбы не делает броска для своего следующего активно предпринятого мгновенного действия (см. выше). Персонаж автоматически получает один успех, как будто бы он уже сделал необходимый бросок с учетом всех модификаторов. Очевидно, что Милость Судьбы слабо поможет в контекстном действии, так как противник легко обойдет даруемый ей единственный успех. Атака также нанесет лишь один пункт повреждений. Заявленный выстрел в голову лишь поцарапает висок, а не мгновенно убьет цель.

Действие: Мгновенное

Запрет: Цель может получить преимущество Милости Судьбы только раз в день. Если Договор применен на одного персонажа более одного раза в день, следующее активно предпринятое им действие будет решаться броском шанса, несмотря на применяемые к

броску дайспулы или модификаторы.

Рог Изобилия ****

Это условие дарует тому, кто избран им, любопытную безграничную смесь из удачи и компетентности. Часто говорят: что посеешь, то и пожнешь, и это как никогда верно в случае благословения Рога Изобилия.

Цена: 1 Гламур

Эффект: Цель Рога Изобилия делает следующий бросок на активно предпринятое мгновенное действие с преимуществом переброса 8. Активно предпринятые действия описаны выше. Правило переброса 8 описано **в корнике**.

Действие: Мгновенное.

Запрет: Если Рог Изобилия используется для кого-то чаще раза в день, Договор отказывается осыпать цель своими милостями. Если это благословение применяется чаще, по решению Рассказчика одно действие персонажа автоматически, без бросков, приводит к драматической неудаче. Силы судьбы считают это обычной драматической неудачей, их не стоит воспринимать как катастрофы или гибельные ошибки. Например, персонаж может случайно раскрыть свою личность когда он пытается выдать себя за кого-то другого.

Торжество Судьбы *****

Благословение Торжества Судьбы значительно, на что намекает название этого условия. Грубо говоря, любое начинание, сделанное под покровительством Торжества Судьбы, обречено на оглушительный успех.

Цена: 1 Гламур + 1 Сила Воли

Эффект: Реципиент Торжества Судьбы не делает бросок для действия, определяемого подменным, активировавшим эту силу. Вместо этого он достигает исключительного успеха в этом действии. Обратите внимание, что Торжество Судьбы работает только с продленными действиями. Оно также не работает с контекстными действиями. Только одно цели может получить преимущество Торжества Судьбы, такое как написание симфонии, поиск утраченных тайн или создание устройства. Торжество Судьбы вершится так быстро, как только возможно: в каких бы интервалах времени не измерялся бросок, все усилия займут только один такой интервал. Но обратите внимание, что это условие Договора создает *минимальное* число успехов, необходимое для исключительного успеха.

Хотя результат Торжества Судьбы действительно превосходен, Рассказчику стоит

добавить ложку дегтя к результату. Эти недостатки не должны быть очевидными, Торжество Судьбы определенно заслуживает своего названия, но так как шедевр появился на свет в результате сверхъестественного благословения, а не истинной вспышки вдохновения создателя, определенная степень этой искусственности должна быть очевидна для других мастеров, оценивающих эту работу. Например, в симфонии может попасться одна фальшивая или ненужная нота, забытый секрет может не упомянуть о незначительной опасности или недостатке (раскрыв все остальные), а устройство может требовать больше электроэнергии, чем должно. В любом случае, эти недостатки должны быть свидетельством несовершенства сил, что создали их, а не серьезными конструкторскими ошибками, которые могут превратить творение в объект шуток.

Действие: Мгновенное

Запрет: Торжество Судьбы происходит редко, и тех, кто осмелится заменить Муз при помощи непостижимых сил, которым обязана успешность этого Договора, ждет неприятный сюрприз. Если любой персонаж будет целью Торжества Судьбы чаще, чем за период одного года и дня, действие, назначенное Торжеством Судьбы, обречено на драматическую неудачу. Архитекторы Судьбы не дураки, и подменыш, который попытается намеренно вызвать неудачу подобным образом, навлечет беду *на себя*. По сути, попытка извратить этот Договор подобным образом, скорее всего, вызовет результат, выходящий за грань, которую могут предположить какие-то правила. Но поверьте, если бы бросок дайсов мог закончиться такой вещью как «ужасающая неудача и жесточайшие последствия», подменыши, пытающиеся так изменить ситуацию, заслуживали бы этого.

Договоры Зеркала

Символический элемент Зеркала дарует подменьям, освоившим его Договоры, способность превращаться и изменять себя. Как и следовало ожидать, эти Договоры популярны среди фей, которые желают использовать эти силы в диапазоне от собственного удобства до сбивания с толку и откровенного обмана.

Таинственная Семейка *

Это условие происходит из чисто фейских интриг и позволяет подменьям взаимодействовать друг с другом, не будучи при этом узанными. Оно работает с основной природой физиологии подменья, позволяя ему выглядеть так, будто он происходит из

другой семейки или обличья. Таинственная Семейка работает только с общими чертами облика, то есть, это условие создает *только* впечатление, что эта личность принадлежит к определенному обличью. Иными словами, она не позволяет подменышу избирательно менять свои черты или подражать конкретному подменышу, но создает полное впечатление принадлежности к совершенно другому обличью или семейке. Новая внешность значительно отличается от старой. Например, похожий на японского гоблина-баке связанный с грозой Элементаль, решивший выглядеть как Людоед, не будет походить на *они* похожей расцветки. Вероятнее всего, он будет похож на людоеда из европейских сказок или как-то иначе значительно отличаться от самого себя. Этот Договор не влияет на Маску.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Манипулирование + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш обедал с членом выбранной семейки на прошлой неделе.

Результаты броска

Драматическая неудача: Подменыш утрачивает контроль над создаваемой иллюзией, и выглядит как что-то совершенно неестественное. Он может приобрести мешанину звериных черт, окрас в крапинку или его кожа начнет шелушиться. В итоге, вместо того чтобы принять облик представителя другой семейки, до конца сцены он выглядит отвратительно, получая в этот период штраф -1 на все броски Харизматичности (кроме тех, что включают Запугивание).

Провал: Договор никак не меняет внешности подменыша.

Успех: Подменыш приобретает черты выбранного им Обличья или семейки, но Рассказчик решает, что это будут за черты. Эффект продолжается до заката или рассвета, в зависимости от того, что наступит раньше, хотя подменыш может завершить действие Договора и раньше, если пожелает.

Исключительный успех: Как и обычный успех, но подменыш может сам выбрать, какие именно черты внешности дарует ему Договор, с условием, что они подходят к выбранному Обличью.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-2	Персонаж никогда не видел никого из этого

	обличья или семейки своими глазами, и полагается на описания и легенды о нём.
--	---

Маска из кожи **

Подменыш меняет свою плоть, чтобы выглядеть, как кто-то другой. Изменения затрагивают только один фрагмент тела персонажа, то есть, только кисти, или лицо, или спина будут напоминать другого персонажа. Это условие часто используется, чтобы помочь в обмане, хотя иногда применяется для подделки уникальных родимых пятен, знаковых татуировок, и тому подобного. Затрагивает как Маску, так и Обличье феи.

Создаваемая таким образом черта должна реально существовать у известной цели и должна принадлежать человеку (или, как минимум, частично человеку).

Подменыши могут использовать этот Договор несколько раз для воспроизведения множества черт, но платить цену и делать бросок придется каждый раз.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Выносливость + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж присваивает себе предмет, принадлежащий тому, чьи особенности он желает скопировать.

Результаты броска

Драматическая неудача: Вместо того, чтобы точно отразить черты цели, Договор причудливо уродует подменыша⁷¹. Результатом может стать искажённое лицо, искривлённая конечность, или пугающий окрас кожи. До конца сцены персонаж получает штраф -1 на все броски Харизматичности (за исключением Запугивания), если не скрывает свое уродство.

Провал: Подменыш не может скопировать выбранную черту.

Успех: Подменыш столь удачно копирует желаемый фрагмент, что может обмануть даже очень близких цели людей. Эта сила длится до конца сцены, хотя подменыш может прекратить её действие раньше.

Исключительный успех: Подменыш настолько овладел подражанием этой черте другого персонажа, что ему нет необходимости делать бросок, чтобы вновь скопировать её, если он позже применит этот Договор еще раз. Но он всё ещё обязан заплатить его цену.

⁷¹ Видимо, намек на эффект кривого зеркала.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-2	Персонаж никогда не видел копируемую деталь, а руководствуется только описанием: «Хорошо, у него есть родимое пятно цветом и формой как капля пролитого вина прямо над пупком...»

Преображение Плоти ***

Это условие позволяет подменышу менять размер своего тела, либо съеживаясь, либо вырастая по своему выбору.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Выносливость + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш должен украсть предмет одежды, которая слишком мала или велика ему. Размер не должен совпадать с желаемым направлением изменения. То есть подменыш не обязан воровать малую ему одежду, если желает съежиться.

Результаты броска

Драматическая неудача: Если подменыш в чем-то и преумпевает, то только в сжатии или растяжении своих внутренних органов, по причине чего получает пункт летальных повреждений в этой неудачной попытке изменить свой Размер.

Провал: Договор не действует и подменыш не способен изменить свой Размер.

Успех: Подменыш решает либо уменьшиться, либо увеличиться. Размер персонажа изменяется на величину, равную половине набранных успехов (с округлением вверх). Персонаж может изменить свой Размер в меньшей степени, если пожелает. Обратите внимание, что с изменением Размера персонажа изменяется и количество его уровней Здоровья, что отражается на самочувствии при получении повреждений. Этот Договор длится до конца сцены, хотя персонаж может прекратить его действие раньше по своему желанию.

Исключительный успех: То же что и обычный успех (добавочные успехи итак увеличивают варианты применения этой силы), лишь за тем исключением, что уровни Здоровья персонажа не уменьшаются, если он решит уменьшиться в размерах.

Чуждое тело ****

Подменыш переделывает строение своего тела так, что один фрагмент становится чем-то нечеловеческим. Примерами являются отращивание звериных когтей, кожи, подобной коре, или удлинение ног.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Сила + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж съедает нити кокона гусеницы.

Результаты броска

Драматическая неудача: Условие срабатывает неверно, на короткое время калеча подменыша. Персонаж получает два уровня летальных повреждений и в течении трёх ходов не способен двигаться. Ещё последующие пять ходов он может двигаться только с половиной своей нормальной скорости.

Провал: Договор не может дать желаемую черту

Успех: Подменыш создаёт уникальную черту своего тела по выбору. Чем бы она ни была, эффект в механике должен быть *одним из* нижеперечисленных (по выбору подменыша)

- Естественное оружие, дающее бонус 1 летальных повреждений
- Естественная броня, копирующая характеристики кольчуги (см стр коры)
- +3 к Скорости
- +4 к Инициативе
- Делает персонажа невосприимчивым к штрафам от повреждений.

Чем бы ни являлась приобретённая черта тела, она существует до конца сцены, если подменыш осознано не пожелает вернуть себе нормальный облик, или не использует это условие вновь для приобретения иной черты.

Исключительный успех: Как и обычный успех, но договор столь эффективен, что эффекты чуждого тела сочетают в себе два преимущества из перечисленных выше.

Метаморфоза*****

По этому условию подменыш способен стать чем-то совершенно другим. Он может принять облик любого неодушевленного предмета приблизительно своего размера, тем самым становясь этим предметом.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Сила + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш должен заказать изготовление предмета, под который желает замаскироваться.

Результаты броска

Драматическая неудача: Всё в чём преуспевает подменыш, - искажение своего тела и получение боли от трансформации. Вместо превращения в предмет персонаж теряет сознание от боли, вызванной изменениями. Он остаётся в бессознательном состоянии до тех пор, пока игрок не преуспеет на броске Выносливости, который может делать раз в минуту.

Провал: Договор не может превратить персонажа в желаемый предмет.

Успех: Персонаж превращается в желаемый предмет. Он приобретает все свойства предмета и к тому же сохраняет способность двигаться. К примеру, персонаж, который превратился в валун размером с человека, очень прочен и исключительно неподъёмен⁷², а ставший часами показывает время, как и обычные часы. Персонаж может комбинировать эту силу с другими, меняющими его Размер, например, Преображением Плоти, что позволяет менять размеры предмета которым он становится.

Подменыши, превращающиеся в предметы, ограничены в своём выборе простыми механизмами и базовыми материалами. Также они не могут стать необычными субстанциями (хотя могут *выглядеть* таковыми) или сложными устройствами. То есть, персонаж может стать каноэ, мраморной колонной, или барабаном рулетки, но «груда звёздной пыли» или «ядерная бомба, сделанная из тёмной материи» вне власти этого Договора.

Будучи предметом, персонаж сохраняет обычное человеческое восприятие своего окружения. К тому же он обладает некоторой функциональностью в роли объекта. Барабан рулетки может сам решать что на нём выпадет, часы показывать собственное время, а каноэ - направлять себя в течениях реки. Стул может ходить с места на место сгибая ножки. Но каноэ не сможет летать, стул не отрастит «руки» на своих подлокотниках, а колонна не преобразится в статую.

Эта сила длится до конца сцены, хотя подменыш может прекратить её действие раньше если пожелает.

⁷² Что несколько противоречит предыдущей фразе, про способность двигаться. Или, может, имеется в виду, что это его не могут поднять, а сам он в состоянии перекатываться 0_0?

Исключительный успех: Подменыш может превращаться из одного предмета в другой за мгновенное действие, пока действует этот Договор.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-2	Предмет или вещество, с которыми персонаж не сталкивался лично, а только читал об этом или видел по телевизору.

Договоры Дыма

Незаметность, невидимость и бесшумность – вот что во власти Договоров Дыма. Многие мифы и легенды приписывают феям умение ходить незаметно, и сами подменыши не понаслышке знакомы с преимуществами перемещения, незаметного для тех, кто желал бы держать их под надзором. Разве может быть лучший способ увильнуть от исполнения обещания, чем незаметно ускользнуть, когда придет пора расплаты? В конце концов, если плату будет не с кого требовать, как же подменыш сможет ее заплатить?

Неверный След *

Этот Договор позволяет подменышу изменять природу своих следов, когда он проходит через определенную местность. Это условие – одно из древнейших на памяти даже Истинных Фей, и несколько легенд о Феях описывают Добрый Народ, который оставляет за собой следы острых копыт или запах скисшего молока. Действительно, определенные обличья используют этот Договор, чтобы обозначить свое присутствие, например, некоторые из Прекраснейших, уходя по утру, оставляют витать в воздухе естественный сладкий аромат, а отвратительные Землемерзости намеренно создают следы слизи, с целью заставить других понервничать.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Броска не требуется. Когда эффект Неверного Следа действует, следы перемещения подменыша изменяются и становятся отличными от тех, которые может оставить человек. Это могут быть трёхпалые следы, похожие на птичьи, кровавый туман, капельки экстракта лаванды - что угодно по выбору подменыша. Обратите внимание, этот Договор всегда создаёт одинаковый эффект, поэтому, прежде чем использовать его впервые, персонажу стоит подумать, как он желает проявлять себя, а игрок должен чётко объяснить все

Рассказчику до начала игры. Оставленное вещество или следы полностью замещает все другие свидетельства пребывания тут персонажа, то есть, отпечатки ног исчезнут, а брызги слизи появятся вместо каждого отпечатка, и неважно насколько мягкой была земля, чтобы сохранить их. Неверный След не меняет следы, оставленные до его применения, что ограничивает практичность данного Договора во многих ситуациях, и многие применяющие Неверный След подменыши оставляют «визитную карточку», независимо от того, желают они обмануть погоню или нет. Однажды задействованный, этот Договор длится в течении сцены.

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш лижет большой палец и прикладывает его к зеркалу, тем самым оставляя ещё один знак своего пребывания.

Бесследно **

Когда подменыши используют это условие, все оставленные ими следы исчезают. Их ноги не отпечатываются в грязи, песке, снегу или на любой другой поверхности, которая могла бы сохранить их след. Точно так же их мокрые ноги не оставляют следов на сухой земле. Даже трава, примятая сапогами, или цветы, размазанные по земле, не выдают следов движения подменыша.

Обратите внимание, что, если подменыш останется там же, где применил это условие, его можно обнаружить другими методами. Эта сила не делает его невидимым, просто скрывает знаки, оставленные его передвижением.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Интеллект + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш должен пробыть босиком как минимум час в день применения Договора.

Результаты броска

Драматическая неудача: Вместо того чтобы усложнить своё обнаружение, подменыш терпит полный провал в процессе, разбрасывая грязь, речные водоросли или комки снега по своему следу. Попытки выследить подменыша, потерпевшего Драматическую неудачу при использовании Бесследно, каким бы методом они ни велись, получают бонус +2.

Провал: Подменыш неспособен скрыть следы своего передвижения.

Успех: Подменыш стирает все следы своего перемещения. По решению Рассказчика и в зависимости от обстоятельств ситуации, это делает невозможными попытки понять, куда ушёл персонаж, или накладывает штраф -2 на попытки выследить его.

Исключительный успех: Все методы поиска приводят к одному заключению – персонажа тут не было. Невозможно даже логически предположить, куда бы он мог направиться.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-2	Окружающая местность хорошо сохраняет следы, как, например, липкая грязь, свежевыпавший снег или незастывший цемент.
+2	Окружающая местность крайне плохо сохраняет следы, как, например глубокая вода, искусственное травяное покрытие или деревянные полы

Заплата из тени ***

Когда подменыш использует этот Договор, свет как будто избегает его, зато вокруг сгущается тьма.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Сообразительность + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: В течение прошедшего дня Подменыш должен избегать природного света как минимум час (то есть, избегать окон, открытых дверей и т.д.)

Результаты броска

Драматическая неудача: Тени буквально разбегаются от персонажа, делая его более заметным. Персонаж получает штраф -2 на все броски Скрытности, основанные на избегании зрительного обнаружения (но не на других органах чувств) до конца сцены.

Провал: Договор отказывается работать, но не создаёт никаких побочных эффектов.

Успех: Персонаж окутывает себя тенью, которые глушат свет, звук, запах и другие раздражители восприятия. До конца сцены он получает бонус +3 к броскам, основанным на Скрытности.

Исключительный успех: Бонус увеличивается до +5.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-1	Поблизости нет теней длиннее, чем в рост человека
+1	Вокруг присутствует только естественный <i>или</i> только искусственный свет. Как например на игровой площадке в парке или на складе без окон.

Бельмо ****

Подменыш создает дымную пленку на глазах цели, ослепляя ее. Само собой, цель понимает это, так как ее зрение быстро слабеет настолько, что может различать лишь очень яркие источники света.

Намеченная подменным целью должна быть в поле его зрения.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Интеллект + Вирд против Уверенность + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж проглатывает глаз животного или насекомого, когда использует этот Договор.

Результаты броска

Драматическая неудача: Проявляется резко и болезненно, вызывая вспышку света перед глазами персонажа и тем самым оглушая его на следующий ход.

Провал: Подменному не удастся ослепить намеченную цель.

Успех: Взор цели завлакивает тьма. Слепота длится до конца сцены.

Исключительный успех: Как и в случае обычного успеха, но подменыш может убрать временную слепоту в любой момент до конца сцены по своему выбору

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-1	Подменыш может видеть цель, но не видит её лица
+1	Цель носит очки или контактные линзы (или должна носить) или так или иначе механически корректирует зрение или имеет с ним проблемы.

Стыдящийся света *****

Это условие дарует подменышу наивысшую силу из тех, что во власти Дыма: она делает его по-настоящему невидимым. Даже механические средства наблюдения, такие как камеры слежения, не обнаруживают его.

Цена: 1 Гламур + 1Сила Воли

Бросок: Интеллект + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш должен серьёзно солгать кому-то очень дорогому для него в течении дня, солгать так, что если обман раскроется, это может серьёзно повредить отношениям.

Результаты броска

Драматическая неудача: Подменыш остаётся видимым для всех кроме себя. Сам он полностью убеждён, что невидим, и только взаимодействие с кем-то другим позволит ему узнать, насколько на самом деле ему не повезло с активацией Договора.

Провал: Подменыш остаётся видимым, не попадая под действие Договора.

Успех: Подменыш становится по-настоящему невидимым, незримым. Как будто мир действительно верит, что персонажа тут нет - он не отображается на фотографиях, видеокамерах, инфракрасных сканерах, вообще нигде. Но этот Договор затрагивает только зрение. Если он кашляет, его слышат, если от него пахнет могильной сыростью, то запах будет тревожить людей поблизости. Эта сила длится число минут равное набранному числу успехов, хотя персонаж может добровольно прекратить быть невидимым раньше, как только пожелает этого.

Исключительный успех: Как и в случае обычного успеха, но невидимость длится до конца сцены.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-2	Персонаж пытается исчезнуть у всех на глазах, будучи при этом в центре внимания окружающих.
-	Персонаж использует этот Договор среди других, но при этом не является объектом чьего то внимания.
+1	Никто не видит персонажа в момент активации Договора.

Договоры Обличий

Договоры Искусности⁷³

Договоры Искусности - это благословения, направленные на волшебное создание, ремонт или уничтожение материальных предметов, в особенности, предметов, созданных людьми. Согбенные, которые использовали эти Договоры, породили множество легенд о готовых помочь волшебных мастерах. Поскольку изначально эти Договоры создавались для взаимовыгодного обмена, они лучше всего работают в том случае, когда применяются для других.

Недолговечные чары ремонта *

Не имея под рукой ни инструментов, ни запасных частей, подменыш всё ещё способен починить любое устройство. Для того, чтобы Договор сработал, неповреждённой должна быть минимум половина устройства. Исправление неполадок почти всегда носит временный характер. Для активации Договора Подменыш должен ремонтировать предмет сам или же помогать с его ремонтом.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Вирд + Ремесла

Действие: Мгновенное или Продленное

Уловка: Договор применяется к предмету, которым владеет или пользуется кто-то

⁷³ Другое значение слова Artifice – «подделка» или «фальшивка». С удовольствием заменим название Договора более многозначным).

другой, и которым никогда не пользовался персонаж. Например, подменыш, применяющий этот Договор, может починить машину приятеля, в которой ему приходилось ездить, но не приходилось водить .

Результаты броска

Драматическая неудача: Договор повреждает устройство или транспорт, вычитая штраф -3 из последующих бросков ремонта.

Провал: Договор не работает, но не наносит вреда.

Успех: Даже при отсутствии инструментов и запчастей персонаж с лёгкостью чинит устройство, заменяя необходимое листвою, палочками, обрывками проволоки, скотчем или тем что найдет у себя в карманах. Также, если ремонт требует продлённого действия, Договор сокращает требуемое число успехов вдвое. Но результат ремонта длится только один день. По истечении этого срока устройство вернётся к тому состоянию, в котором было до применения Договора.

Исключительный успех: Устройство начинает работать, как и при обычном успехе, но более надёжно, как если бы ремонт был выполнен при помощи нормальных инструментов с использованием подходящих запчастей.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-1	Под рукой нет подходящих запчастей или инструментов
+1	В наличии есть все необходимые инструменты
+1	Подменыш лично не знает владельца или основного пользователя объекта ремонта

Прикосновение Гнева Работника**

Едва коснувшись его, персонаж может вывести из строя или даже серьёзно повредить устройство или транспорт.

Цена: 2 Гламур

Бросок: Воровство + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Владелец устройства украл, или пытался украсть что-то ценное у Подменыша, или пытался (и, возможно, успешно) обмануть его во время заключения делового соглашения.

Результаты броска

Драматическая неудача: Устройство остаётся неповрежденным, но с точки зрения всех свидетелей подменыш явно пытался повредить его.

Провал: Договор не работает, и устройство остаётся неповрежденным.

Успех: Просто коснувшись предмета подменыш повреждает его таким образом, что тот требует мелкого ремонта или настройки для дальнейшего использования. Ремонт или настройка требуют продлённого действия, с интервалом бросков 1 раз в минуту. Число необходимых успехов равно числу успехов, набранных подменным + половина его Вирда (с округлением вверх)

Исключительный успех: Прикосновение повреждает предмет так, что тот начинает нуждаться в капитальном ремонте. Ремонт требует продлённого действия с интервалом бросков 1 раз в 10 минут. Число необходимых успехов равно числу успехов подменыша + его полный Вирд.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-1	Устройство исключительно хорошо сделано
+1	Устройство непрочное или в плохом состоянии
+2	Персонаж может прикасаться к устройству более минуты

Благословение Совершенства***

Немного повертев в руках и отрегулировав оружие, технику или другое устройство подменыш может благословить его, сделав эффективней и легче в использовании. Для активации этого условия подменыш должен несколько ходов поводить с предметом. Этот же Договор можно использовать для благословения любого действия (включая все броски в продлённом действии, направленные на ремонт, модификацию или создание устройства,

компьютерной программы, ухода за больными и ранеными или создание произведения искусства). Это условие можно сочетать с Недолговечными чарами ремонта. Использование этого Договора для ремонта и последующего благословения устройства требует двукратного использования.

Цена: 3 Гламура, или 3 Гламура + 1 Сила Воли

Бросок: Сообразительность + Вирд

Действие: Продленное (1 бросок в ход, всего 8 успехов)

Уловка: Подменыш благословляет или чинит предмет в обмен на услугу, и пользуется или владеет им тот, с кем подменыш не близко знаком.

Результаты броска

Драматическая неудача: Подменыш случайно проклинает устройство, что приводит к штрафу -1 при его использовании в течении полного дня.

Провал: Условие не срабатывает, оставляя предмет нетронутым

Успех: В течение следующей сцены на все броски с его использованием предмет получает равный Вирду подменыша бонус. Благословение длится до заката или восхода (в зависимости от того, что наступит раньше), если подменыш тратит дополнительно один пункт Силы Воли и использует силу Листьев Обещания из Зарослей. Сила Воли и Листья Обещания должны быть использованы и потрачены до броска.

Подменыш может использовать это условие и для улучшения своих навыков в других сферах. Если он использует это условие на соответствующее действие в Ремесле, Медицине или Компьютерах, то может добавить свой Вирд к соответствующему броску или броскам.

Исключительный успех: Если этот Договор использовался для благословения предмета, тот получает указанные выше бонусы до заката или рассвета (в зависимости от того, что наступит раньше). Если подменыш потратит пункт Силы Воли и использует Листья Обещания при использовании Договора, предмет получит постоянный бонус, равный половине Вирда подменыша (с округлением вверх). Если же подменыш использует Договор для благословения броска Ремесла, Медицины или Компьютеров, он автоматически получает дополнительный бонус +2 к соответствующему броску или броскам.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-------------	----------

+2	Подменыш тратит как минимум минуту за бросок при продлённом действии.
-1	Подменыш использует нестандартные или некачественные инструменты на броске ремонта

Губительный взор Разрушителя****

Персонаж пристально смотрит на транспорт, оружие или устройство, и то отказывается работать, пока владелец не перезапустит или не разблокирует его.

Цена: 2 Гламура

Бросок: Харизматичность + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: У подменыша есть возможность коснуться и исследовать объект хотя бы в течение минуты.

Результаты броска

Драматическая неудача: По капризу Договора устройство временно начинает работать лучше. Число ходов, равное Вирду подменыша, все броски на использование устройства получают бонус +1.

Провал: Договор не срабатывает и устройство остаётся невредимым.

Успех: Когда подменыш пристально смотрит на технику, оружие или устройство в пределах 20-ти метров, он заставляет его ненадолго прекратить работу. Машина заглохнет, оружие заклинит, а компьютер зависнет. Тот, кто использует объект, должен потратить ход, делая обычный бросок ремонта (как правило, Интеллект + Ремёсла), чтобы перезагрузить, разблокировать или так или иначе вновь заставить его работать. Успехи подменыша считаются как штраф к броску пользователя предмета. Для перезапуска устройства не требуется никаких особых навыков инструментов или запчастей. Этот Договор неплохо работает и с простыми предметами без подвижных частей, допустим, ножей, с которыми случается мелкая легко исправляемая поломка, например, выпадение лезвия из рукоятки, что делает их бесполезными до починки.

Исключительный успех: Взгляд подменыша приводит к тому, что транспорт, оружие или иное устройство нуждаются в незначительном ремонте или настройке. Этот ремонт

требует 10-ти успехов на продлённом броске, с интервалом броска в одну минуту. Броски ремонта получают штраф, равный успехам подменыша

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-2	Подменыш не может отчётливо видеть устройство или оружие
+2	Подменыш касается устройства, применяя Договор

Мастерская оборванца*****

Хотя фейри и не могут создать ничего действительно нового, они преуспели в сочетании уже существующих элементов. Это условие позволяет подменышу создать сложное и рабочее устройство из странных частей, например, построить катер на воздушной подушке из двигателя от мотоцикла, надувного матраса и нескольких труб и прочной проволоки. Персонаж может создать предмет быстро и при этом не нуждается в инструментах, но, в любом случае, изделие должно быть аналогом уже существующего, а части - подходить для той роли, которую они исполняют. Жезлы, метаящие молнии, или пояса, поднимающие носителя за счёт антигравитации, невозможны, как невозможно построить машину без того, что послужит шинами и двигателем. То есть, если персонаж захочет смастерить бомбу, ему понадобится что-то взрывчатое, а для создания ядерного чемоданчика где-то придётся раздобыть немало плутония.

Цена: 4 Гламура, или 4 Гламура + 2 Силы Воли

Бросок: Вирд + Ремесла

Действие: Продленное (необходимое число успехов и частота броска – в зависимости от конкретной задачи)

Уловка: Подменыш создаёт устройство или транспорт в собственной мастерской, используя свои инструменты. Он должен регулярно пользоваться мастерской, чтобы она считалась принадлежащей ему.

Результаты броска

Драматическая неудача: Персонажу не просто не удаётся скомбинировать предметы,

но один или большее их количество ломаются в процессе и не могут быть использованы повторно.

Провал: Договор не срабатывает и все детали остаются нетронутыми.

Успех: Персонаж может создать новое устройство из хоть как-то подходящих частей, например, лёгкий планер из движка от мотоцикла или газонокосилки, нескольких медных трубок, и полотна, или пистолет-пулемёт из пневматического молотка и ещё нескольких деталей. Создание предмета всегда является продлённым действием. Персонаж может делать бросок раз в минуту, если создаёт небольшое устройство, такое как пистолет или электродрель, и каждые 10 минут, если создаёт что-то размером с небольшую машину, дельтаплан или суперлёгкий планер. Этот договор не может создать устройство с размером превышающим 10-ый. Число необходимых успехов устанавливает Рассказчик, в зависимости от сложности устройства и качества доступных материалов.

Это устройство работает одну сцену так же исправно, как и обычное устройство, которому оно подражает. Если персонаж потратит пункт Силы Воли и использует силу предмета из Зарослей⁷⁴, устройство протянет до рассвета. На рассвете оно развалится на части и они будут поношены и изорваны настолько, что использовать их дальше будет невозможно.

Исключительный успех: Устройство будет функционировать до рассвета. Если подменыш также потратит пункт Силы Воли и использует силу предмета из Зарослей для усиления Договора, предмет окажется столь прочным, что сможет работать неопределённо долго.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-3	Доступных материалов мало и они плохого качества
-1	Доступных материалов мало или они плохого качества
-1	Нехватка инструментов
+1	Материала в избытке или он высокого качества
+3	Материала полно и он большей частью хорошего качества

⁷⁴ Наверное, опять имеется в виду Листья Обещания.

Договоры Тьмы

Темныши заключили Договор с силой самой Тьмы, чтобы она укрывала и заботилась о них. Договоры Тьмы используют, чтобы скрываться, вызывать страх в смертных и создавать эффекты, связанные с тьмой, ночью и ужасом ставших явью «страшилок».

Наползающий ужас*

Это условие делает попавших под его влияние более восприимчивыми к страху и запугиванию. Цель или цели сперва чувствуют внезапный приступ страха, а после становятся куда более чувствительны к любому событию, которое могло бы насторожить или испугать их, включая всё, что может спровоцировать их фобии.

Цена: 1 Гламур или 2 Гламура + 1 Сила Воли

Бросок: Манипулирование + Вирд - Уверенность

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш использует это условие, чтобы напугать тех, кто вторгся в его обиталище.

Результаты броска

Драматическая неудача: Цель или цели получают +1 дайс на сопротивление страху и иммунны к эффектам этого условия до конца сцены.

Провал: Договор терпит неудачу и не оказывает действия на цель или цели.

Успех: Цель или цели чувствуют лёгкий страх, получая штраф, равный Вирду подменыша⁷⁵, на все броски Спокойствия и Уверенности, связанные с сопротивлением запугиванию. Если подменыш тратит 1 пункт Гламура, это условие влияет на одну ясно видимую им цель. Если же он тратит 2 Гламура и 1 Силы Воли, условие воздействует на всех на расстоянии 3 метра x Сила Воли подменыша. В обоих случаях эффект длится до конца сцены.

Исключительный успех: Штраф на сопротивление страху становится равным Вирду подменыша + 2.

⁷⁵ Ничего себе легкий страх, если Вирд подменыша – 6-7...

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Атмосфера места тёмная и мрачная
+2	Цель или цели уже чего-то опасаются
-1	Цель настороже и ожидает неприятностей
-1	Место хорошо освещено и не располагает к страху

Искусные мороки ночи**

Это условие позволяет Потерянному избегать внимания, усилив природные явления и сделав их помехой восприятию. Тёмная ночь кажется еще темнее, звуки, что скрывают шаги подменыша, как будто становятся громче, как и все прочие отвлекающие факторы, а сильные запахи могут даже перебить способность собак идти по следу подменыша.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Вирд + Скрытность

Действие: Мгновенное

Уловка: Условие применяется ночью и вне помещения.

Результаты броска

Драматическая неудача: Цели не задеты Договором, вместо этого под его воздействие попадает персонаж и те, кого он хотел оградить от его воздействия.

Провал: Договор не влияет ни на чьё восприятие.

Успех: Это условие влияет на всех в пределах пятидесяти метров от подменыша. И может оградить от влияния любого, с кем подменыш сохраняет физический контакт. Все остальные в пределах действия Договора удваивают штрафы от окружения, касающиеся бросков Сообразительности, связанных с восприятием. Это влияет как на бросок Сообразительность + Спокойствие или Сообразительность + Навык, сделанных с целью случайно заметить что либо, так и на Сообразительность + Расследование, сделанный с целью что-то активно искать. В тихой хорошо освещённой комнате обычно нет штрафов от окружения, и этот Договор накладывает только штраф в -1 на подобные броски. Этот Договор влияет на восприятие, а не меняет действительность. Тьма на самом деле не сгущается, а звуки не становятся громче. Изменяется лишь восприятие цели. Это условие длится в течении сцены и влияет только на тех, кто был поблизости в момент его применения. Если на это

место прибудет кто-то новый, он избежит влияния Договора. Но те, кто находятся под его влиянием, останутся под ним даже если покинут зону его воздействия.

Исключительный успех: Договор влияет на всех в зоне действия за исключением тех, кого защищает подменыш, а также влияет на тех, кто зайдёт в неё позже. Подменышу не обязателен физический контакт, чтобы исключить кого-либо из целей этого Условия.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-1	Сумма штрафов от окружения не больше чем -1
+1	Сумма штрафов от окружения равна -3 или больше

Бальзам беспробудного сна***

Применение этого условия приводит к тому, что тех спящих, кого видит или слышит подменыш, становится практически невозможно разбудить. Цели продолжают спать несмотря на громкие звуки, умеренную встряску, перемещение и даже если их свяжут, закуют в наручники и засунут в багажник. Цели просыпаются если им нанести вред, но в ином случае продолжают спать. При применении этого Договора на группу смертных используется высочайшее значение Уверенности в группе.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Манипулирование + Вирд против Уверенность + Вирд

Действие: Противопоставленный бросок

Уловка: Цель спит дома, в своей постели. И договор применён после заката, но до восхода.

Результаты броска

Драматическая неудача: Цель просыпается.

Провал: Покой цели никак не изменяется.

Успех: Когда это условие используется на одну или более спящую цель, которую может видеть или слышать подменыш, цель становится почти невозможно разбудить, до времени когда она должна была бы проснуться сама. На цели можно кричать, поднимать их и перетаскивать, не опасаясь их пробуждения. Тем не менее всё, что наносит один или более

пунктов повреждения, мгновенно будит цель, как и методичное биение по щекам или встряска достаточно сильная, чтобы причинить вред. Густой дым, сильный жар или иные ситуации, могущие заставить цель кашлять, задыхаться и спасти свою жизнь, также разбудят. Ничто другое, включая крики испуганного возлюбленного, не потревожит сна спящих.

Исключительный успех: Когда цель просыпается, она остаётся сонной целую сцену, получая штраф -2 к Скорости, защите и всем действиям

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+2	Цель крепко спит
-1	Цель просто задремала и не собиралась спать долго.

Дар удирающего паука****

Это условие позволяет Потерянному словно удирающий паук бежать по любой твёрдой поверхности, такой, как стена или потолок.

Цена: 3 Гламура

Бросок: Вирд + Атлетика

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш ползёт по стене из дерева или камня, ночью вне помещения.

Результаты броска

Драматическая неудача: Персонаж оступается и должен сделать бросок Ловкость + Атлетика, чтобы избежать падения. Он не может использовать это условие до конца сцены

Провал: Договор не работает.

Успех: С этого момента персонаж может ходить и бегать по стенам и потолкам, а также скользким или покрытым льдом поверхностям, которые иначе были бы предательски ненадёжны. Персонаж может двигаться только по поверхностям, способным выдержать его вес. Он движется с полной скоростью и может атаковать, уворачиваться, и сохраняет полную Защиту, передвигаясь подобным образом.

Исключительный успех: Персонаж движется с такой быстротой и лёгкостью, что может добавить +1 к своей защите пока использует это условие.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Поверхность, по которой пытается карабкаться подменыш, неровная с множеством опор для рук и ног
-1	Поверхность гладкая и отполированная, с малым количеством точек опоры.
+1	Персонаж босиком

Касание парализующей дрожи*****

Персонаж заставляет тело цели непроизвольно дрожать от страха и отвращения, из-за чего та двигается медленно и неуклюже. Её мышцы реагируют медленней и слабее, что причиняет сложности даже сильнейшим и быстреешим противникам.

Цена: 2 Гламура + 1 Сила Воли

Бросок: Харизматичность + Вирд против Уверенность + Вирд

Действие: Рефлекторное

Уловка: Цель одна и уже боится подменыша

Результаты броска

Драматическая неудача: Цель иммунна к воздействию договора до конца сцены.

Провал: Условие не возымело эффекта.

Успех: Для использования Договора Подменыш должен коснуться цели, или та должна коснуться его. Скорость, Защита, Инициатива цели, как и все броски, включающие Силу и Ловкость, уменьшаются вдвое (с округлением вверх) на три хода за пункт Вирда подменыша.

Исключительный успех: То же самое, но при урезании вышеупомянутые Характеристики округляются вниз.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Подменыш касается голой кожи цели
-1	Цель носит броню и подменыш не касается её кожи

Договоры Элементов

Эти Договоры позволяют подменышам контролировать элементы. Договоры Элементов приобретаются отдельно для каждого, то есть, каждый данный Договор настроен на один конкретный элемент. Например, персонаж, распределивший все начальные пять точек в Договоры элементов, может приобрести Элементы **(Вода) и элементы *** (Лёд), или Элементы *(Огонь), Элементы **(Земля) и Элементы ** (Металл). Приобретение новых точек в любом из них не даёт точек в других. Но всё же сродство Обличья любого Элементаля касается всех элементов, что позволяет им приобретать много таких Договоров по более низкой стоимости. К тому же изучение новой версии уже известного условия обходится вдвое дешевле (с округлением вниз) цены изучения нового Договора. Например, персонаж с Договорами Элемента*** (Огонь) и Элемента ** (Дым) будет приобретать третью точку Дыма за полцены так как уже знает Контроль элементов (Огонь). Но персонаж с договорами Тьмы **** и Элементов *** (туман) не получит этой скидки, так как в договоре Тьмы нет условия Призыв элементов.

Выбор доступных элементов включает в себя традиционные четыре западных элемента Воздух, Воду, Землю и Огонь, пять китайских элементов, и более необычные варианты, такие как дым, электричество, стекло или тень. Единственное ограничение - элемент должен обладать прямым физическим проявлением и быть базовым материалом, а не конкретным предметом из материала. Например, электронные носители не считаются элементом и на них не могут воздействовать эти Договоры. Керамика ещё может подойти (для родственного с глиной Человещи), «Гончарные изделия» - нет.

Покров элементов*

Это условие защищает Элементаля от естественных проявлений одного из элементов. Подменыш чувствует себя комфортно в погоду, ассоциирующуюся с этим элементом, и защищён от вреда его более сильных проявлений. Персонаж, защищённый от огня, не испытывает неудобств прогуливаясь летним полднем по Долине Смерти, защищённому от воды тепло и сухо даже во время сильнейшего ливня, защищённый от дерева может пройти через заросли колючего кустарника без вреда для себя и не теряя скорости, и так далее.

К тому же Покров элементов защищает подменыша и против прямого вреда от этого элемента. Из прямого повреждения это условие вычитает один пункт повреждения за уровень Вирда подменыша. Покров Элемента (Воздух) будет защищать от повреждений, вызванных попаданием в торнадо или тропический ураган. А Покров земли - от брошенных камней или падения с высоты. Покров стекла защитит от порезов, вызванных осколками, и так далее. Но это условие не защищает против вреда, причинённого предметами, созданными или изменёнными с намерением причинить вред. Покров стекла защитит от вреда, вызванного осколками падающего стекла, но не от пивной бутылки, разбитой для драки. Покров металла может защитить от кочерги, но не от меча или даже трубы, вырванной для того, чтобы служить оружием.

Покров элементов длится сцену.

Цена: 2 Гламура

Бросок: нет

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш носит какое-либо символическое изображение данного элемента, например, сувенирную футболку с изображением гор для Земли, или маленькое зеркальце для Стекла.

Броня ярости элемента**

Персонаж укрывает себя беснующимся и наносящим вред проявлением избранного элемента, получая ограниченную броню и нанося повреждения всем, кто касается его. Этот Договор окутывает подменыша пламенем, неестественно холодным льдом, бритвенно острыми металлическими шипами, потрескивающей аурой электричества, или чем-то еще, столь же опасным. Персонаж может контролировать степень проявления этой силы, ограничив её только руками для атаки других, поджигания или остужения напитков, или же полностью окутать себя элементом. Этот элемент не наносит вреда персонажу и его вещам.

Цена: 2 Гламура

Бросок: Ловкость + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш касается элемента, когда просит об исполнении условия. Для вездесущих элементов, таких как воздух, присутствие элемента должно быть сильным, например, сильный ветер или поток воздуха от большого вентилятора.

Результаты броска

Драматическая неудача: Элемент наносит вред самому персонажу, бросок на определение летальных повреждений равен половине Вирда персонажа⁷⁶. Это число может быть снижено бронёй.

Провал: Подменышу не удаётся призвать элемент.

Успех: Персонаж окружает себя опасным проявлением элемента. Касание персонажа наносит число летальных повреждений, равное половине Вирда подменыша (с округлением вверх), каждый, атакующий его, а также любой атакующий предмет, получает такой же урон. Персонаж не может сочетать эту атаку с ударами, или любой иной атакой оружием или без него. Вместо этого он должен использовать элемент для атаки своей цели. Бросок на такую атаку равен Ловкость + Драка + половина Вирда персонажа.

Вдобавок эта оболочка из элемента даёт подменышу 1 пункт брони, применимый против всех атак, включая атаки призванным элементом. Персонаж может покрыть элементом только малую часть своего тела, например, руку по локоть или только голову, но попытки и дальше уменьшить это покрытие заставляют элемент исчезнуть и прекращают действие Договора. Элемент окружает персонажа в течении сцены.

Исключительный успех: Персонаж может поддерживать эффект до заката или рассвета (в зависимости от того, что наступит раньше) и может призывать и отзывать элемент, не прекращая действия Договора

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Элемент присутствует в большом количестве во время активации Договора. Для вездесущих элементов, таких как воздух, их проявление должно быть исключительно сильным, например, таким, как штормовой ветер

⁷⁶ Даже в эррате не указано, с округлением в какую сторону.

-1	Во время активации Договора элемент полностью отсутствует поблизости.
----	---

Контроль элементов***

Персонаж приобретает контроль над элементом, связанным с Договором, заставляя его двигаться и действовать по своей воле. Ветер дует в указанном направлении, электричество в кабелях появляется, исчезает или устраивает перепады напряжения, выбивая пробки и предохранители, а деревянные и металлические кресла медленно ползут по полу.

Цена: 3 Гламура

Бросок: Манипулирование + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: В местности преобладает данный элемент - воздух на узеньком мосту, вода на озере или в океане, огонь посреди лесного пожара, электричество на подстанции или в генераторной. и так далее.

Результаты броска

Драматическая неудача: До конца сцены элемент ведёт себя дико, непредсказуемо и представляет опасность.

Провал: Персонаж неспособен контролировать элемент.

Успех: Подменыш успешно контролирует элемент. Персонаж должен находиться на расстоянии не далее Сила Воли x2 от границы области, занимаемой элементом, который он желает контролировать. Количество подконтрольного элемента можно определить по следующей таблице:

Успехи	Масса ⁷⁷	Объём (жидкость)	Область (газ или нематериальное)
1 успех	9 кг	Пакет молока	Область 5 м ³
2 успеха	23 кг	Канистра	Область 10 м ³
3 успеха	90 кг	Ванна	Область 15 м ³
4 успеха	226 кг	Средних размеров джакузи	Область 20 м ³

⁷⁷ Перевод в наши веса из фунтов, потому выглядит несколько непривычно

5+успехов	907 кг	Большая бадья для мытья	Область 30 м³
------------------	---------------	--------------------------------	---------------------------------

Персонаж может придавать простую форму любому твёрдому, жидкому или неплотному веществу, будь то вода, туман или пламя, создавая прочные стены из воды или покрывая половину комнаты густым туманом⁷⁸. Он не может создать в комнате вакуум. Если она не воздухонепроницаема или совершить что-то столь же невозможное. Подменыш также может заставить нетвёрдые элементы двигаться со скоростью не превышающей 20. Когда подменыш управляет твёрдыми элементами, они могут только переваливаться или прыгать к нему со скоростью один метр в ход.

Подменыш также может контролировать работу любого механического (но не электрического или электронного) устройства, состоящего в основном из его элемента. Предметы, которые могут катиться, или имеют сочленения, колёса или шарнирные ноги. Двигаются со скоростью человека с Силой и Ловкостью, равными половине Вирда подменыша (с округлением вверх). Гибкие предметы, такие как верёвки и провода, могут ползти с подобной скоростью и могут путаться в ногах или опутывать всех вокруг. Материал обладает эффективной силой, равной числу набранных успехов, для расчёта попыток освободить себя из контейнеров или иных сдерживающих предметов. Куда легче контролировать лист металлической сетки, чем понуждать арматуру выдрать себя из бетона.

Контроль над электричеством позволяет подменышу контролировать работу любого электрического или электронного устройства, подключенного к источнику питания, даже если они выключены. Этот контроль включает в себя включение и выключение света или сигнализации, открывание электронных замков, но не какой либо способ более сложного управления.

Подменыш не может увеличить силу присутствующего элемента, но может заставить его двигаться нетипичным образом. Он может заставить огонь разгораться в конкретном направлении, создать ветер, дующий только в одной части комнаты, заставить поток электричества выключить устройство или даже создать электрическую дугу из розетки, чтобы ударить током стоящего близко к ней. Такие элементы как электричество или огонь могут наносить повреждения, но только в зависимости от их текущего количества⁷⁹. Зато подменыш может атаковать любого в радиусе этой силы при помощи элемента. Контроль над элементом

⁷⁸ То есть, что-то утонченное и навороченное, например, отмычку из льда, создать подменыш не в состоянии, во избежание манчкинии.

длится в течении сцены.

Исключительный успех: Никаких дополнительных бонусов.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Присутствует большое количество элемента
-1	Наличествует малое количество элемента

Призыв элементов****

Подменыш призывает элемент из отдалённого места. Подменыш должен либо знать об этом месте, либо видеть источник, откуда он призывает элемент. Элемент должен физически двигаться в сторону подменыша в доступной ему манере - огонь перескакивать с одного горючего предмета на другой, вода - выплёскиваться из бассейна или проливаться дождём, ветер - дуть, камни - выворачиваться из земли... Если физические препятствия мешают элементу добраться до подменыша, элемент подберётся так близко как сможет, например, дождь будет барабанить по крыше дома, где находится подменыш, в том случае, если он призывал воду из облаков. Когда элемент явится подменышу, необходимо использовать условие Контроль элементов, если он желает контролировать его.

Цена: 4 Гламура

Бросок: Сообразительность + Вирд

Действие: Продленное (один бросок в ход), необходимое число успехов – 5.

Уловка: Подменыш вызывает элемент только с целью восхитить или впечатлить зрителей, например, выступая перед аудиторией.

Результаты броска

Драматическая неудача: Элемент движется в случайном, возможно опасном направлении.

Провал: Подменышу не удаётся призвать элемент.

Успех: Персонаж успешно призывает элемент. Персонаж может воздействовать на тот же объём Элемента, как и в случае с условием Контроль Элемента. Элемент движется к персонажу или месту, указанному им, в пределах Вирд x10 метров от подменыша. Подменыш

79 Пламя свечи много повреждений не нанесет и ярче гореть не будет, а батарейка не уничтожит всех вокруг разрядом.

может заставить огонь распространяться в его сторону, ветер - дуть со скоростью до Вирд x10 миль в час, вызывать электричество дугой из распределительного щитка, или даже молнией с неба во время грозы. Твёрдые предметы, прочно закреплённые в земле, такие, как деревья или фонарные столбы, не могут освободиться, но могут склониться в сторону персонажа. Незакреплённые объекты скачут или медленно катятся в его сторону. Подменыш, контролирующий металл, может заставить металлическое транспортное средство катиться в его сторону. Также подменыш может заставить воду или камень вырваться из земли. Подменыш контролирует призванный элемент в течение сцены.

Исключительный успех: Никаких дополнительных преимуществ.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Подменыш зовёт элемент, обращаясь к нему вслух и совершая эффектные жесты
-1	Подменыш обходится без слов и жестов, призывая элемент

Превращение в первооснову*****

Подменыш в прямом смысле становится живым воплощением элемента этого Договора. Превращение занимает только один ход. Одежда персонажа и мелкие предметы в ней, такие как бумажник или сотовый, сливаются с элементарной формой.

Цена: 4 Гламура

Бросок: Манипулирование + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш должен сидеть и созерцать большое количество этого элемента как минимум в течении получаса непосредственно перед трансформацией.

Результаты броска

Драматическая неудача: Подменыш на один ход превращается в элемент лишь частично, получая число летальных повреждений, равное половине своего Вирда, а потом возвращается к обычной форме.

Провал: Подменышу не удаётся сменить форму.

Успех: Подменыш становится живым воплощением элемента: разумным ветром, живой лужей или потоком в реке, живым и передвигающимся пламенем, маленьким деревом или движущейся статуей из дерева, камня, металла или стекла.

Подменыш сохраняет все Ментальные и Социальные Атрибуты и Навыки. Если он превращается в твёрдый элемент, он сохраняет свои физические характеристики и Здоровье, но добавляет половину значения своего Вирда к Силе (округление вверх) и получает значение Брони также равное половине Вирда. Это увеличение силы не повышает Скорость персонажа.

Те персонажи, что превращаются в воздух, воду, пламя, и другие, не имеющие постоянной формы элементы, не обладают физическими характеристиками, но утраивают обычную скорость персонажа. Элементальные формы, способные наносить урон, наносят либо летальные повреждения, равные половине Вирда персонажа, либо тупые, равные его Вирду, в зависимости от природы элемента. Огонь всегда наносит летальные повреждения, а вода и электричество - тупые. Для атаки элементальной формой персонаж делает стандартный бросок атаки, используя либо Драку, либо Ближний бой (по выбору персонажа).

Принятие неплотной формы делает персонажа невосприимчивым ко многим повреждениям. Если эта элементальная форма будет уничтожена или серьёзно повреждена (например, огонь будет потушен), подменыш автоматически возвращается к своему обычному облику. Из-за пережитого потрясения персонаж теряет два пункта Силы Воли и не может использовать это условие в течении целого дня. В ином случае действие условия длится до конца сцены, после чего персонаж должен вновь принять свой обычный облик. Персонаж может добровольно вернуться к обычной форме, но это прекращает действие Договора.

Исключительный успех: Персонаж может оставаться в элементальной форме до заката или рассвета (в зависимости от того, что наступит раньше), если не будет выброшен из неё нанесением повреждений. Он может закончить эффект и раньше.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Подменыш окружён большим количеством элемента
-1	Элемента поблизости мало или нет вовсе

Договоры Клыка и Когтя⁸⁰

Подменыши используют эти Договоры, чтобы становится ближе к определённым животным и подражать им. Договоры Клыка и Когтя, как и Договоры Элементов, приобретаются по отдельности. Каждый настроен на конкретный тип животного. Возможные варианты: представители семейства собачьих, кошачьих, морские млекопитающие, хищные птицы, рыбы, акулы или даже костные рыбы⁸¹. Персонаж может выбрать сродство с конкретными видами или целыми семействами. Он может сродниться с Волками или Собачьими, но не с хищниками или Млекопитающими. Например, персонаж, распределяющий все пять точек договоров в Договоры Клыка и Когтя, может взять Договоры Клыка и Когтя*** (Собачьи) и Клыка и Когтя ** (Хищные птицы). Или Клыка и Когтя* (Быки), Клыка и Когтя ** (Лошади) и Клыка и Когтя** (Козлы). Приобретение новых точек в любом из договоров Клыка и Когтя не приобретает таковые в остальных. Но Обличье Зверей обладает сродством со всеми Договорами Клыка и Когтя и может приобретать множество таких Договоров по более низкой цене. Вдобавок изучение новых версий уже известных условий стоит вдвое дешевле (с округлением вниз), чем приобретение нового договора. Например, персонаж с Договором Клыка и Когтя** (Змеи) и Клыка и Когтя * (Ящерицы) может приобрести вторую точку Клыка и Когтя (Ящерицы) за полцены, так как уже знает условие Острые Чувства Зверя (Змеи). Но персонаж с договором Очага *** и Клыка и Когтя *** (Летучие мыши) не получит скидку на третью точку Клыка и Когтя (Летучие мыши), так как ещё не изучил условие Свирель Заклинателя Зверей.

Языки Птиц и Слова Волков*

Подменыш может общаться с теми видами животных, что указаны в Договоре. Это общение отчасти эмпатийное, но подменыш должен либо шептать зверю на своём языке, либо подражать звукам при помощи которых животное выражает себя. Большинство животных издают в ответ какие-то звуки, но не обязательно. Животные, связанные с подменным его семейкой или этим Договором, инстинктивно чувствуют родство с ним и охотно идут на контакт, если не вмешаются непредвиденные обстоятельства вроде угрозы их жизни. Примитивные, менее разумные животные оперируют очень простыми категориями. С млекопитающими и птицами сравнительно легко говорить. Но рептилии, беспозвоночные и большинство рыб могут предоставить только очень простую информацию, например, проходили ли рядом люди или где ближайший источник чистой воды.

Цена: 1 Гламур

⁸⁰ Вообще, название Договора касается и птиц, и зверей, потому что *fang* – это клык именно хищного зверя, а *talon* применяется скорее к когтям птиц. Для когтей животных чаще используется слово *claw*.

⁸¹ Да, акулы – тоже рыбы. Видимо, здесь разработчики хотели показать, что «классификация» Фейри отличается от предложенной Карлом Линнеем.

Бросок: Вирд + Дрессировка

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш даёт зверю новое имя.

Результаты броска

Драматическая неудача: Подменыш злит или пугает животное, к которому пытается обратиться и не может использовать это условие до конца сцены.

Провал: Общение не получается.

Успех: Подменыш может говорить со всеми животными этого типа до конца сцены.

Исключительный успех: Животное испытывает привязанность и верность к персонажу. Животное активно пытается помочь и добровольно делится информацией, если считает её важной (если это позволяет его интеллект)

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Персонаж имитирует звуки животного и язык его тела
-1	Животное напугано или ранено

Острые Чувства Зверя**

Подменыш получает чувства конкретного животного, выбранного при изучении этого условия. Это условие усиливает естественное восприятие подменыша, и даже может даровать ему новые способности, такие как тепловое чувство змей или эхолокацию летучих мышей.

Цена: 2 Гламура

Бросок: Сообразительность + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш видит или касается животного которому подражает

Результаты броска

Драматическая неудача: Чувства персонажа становятся слегка замутнёнными и расфокусированными, он получает штраф-1 на все броски восприятия до конца сцены.

Провал: Договор не срабатывает и чувства персонажа остаются неизменными.

Успех: Персонаж получает бонус +2 на все броски Сообразительности, связанные с восприятием, до конца сцены. Вдобавок он приобретает самые известные своей остротой чувства избранного животного - обоняние волка и собаки, включая способность различать и выслеживать людей по запаху, ночное зрение кошки или совы, и так далее. Если выбранное персонажем животное не отличается каким-либо органом чувств (например это козёл или обезьяна), он получает бонус +4 на все броски Сообразительности, связанные с восприятием. Эти бонусы длятся до конца сцены

Исключительный успех: Персонаж получает ещё +1 на броски Восприятия до конца сцены

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Персонаж касается животного подходящего типа
+1	Персонаж носит маску или иное крупное изображение (например, рисунок на спине куртки) животного подходящего типа
-1	Окружающая среда не соответствует привычной для нужного животного, например, снежная зима для обитателя джунглей

Свирель Заклинателя Зверей ***

Подменыш может командовать животным, указанным в Договоре. Персонаж может заставить животное, которое он видит или слышит, устремиться к нему на помощь, а затем объяснить цели ее задачу. Совсем мелких животных можно призывать группами. Подменыш может призвать и командовать дюжиной небольших зверьков, таких как крысы, мыши или мелкие летучие мыши, если может видеть или слышать их всех. Также подменыш может призвать целый рой насекомых, таких как пчёлы или осы. Животное (или животные) исполняют команду со всем старанием и в меру возможностей, хотя их природа и интеллект могут послужить причиной необычного понимания приказа. Животные пытаются выполнить задачу в течении дня, после чего отказываются повиноваться. Животные не будут предпринимать ничего откровенно самоубийственного, например, откажутся неподвижно

застыть перед мчащейся машиной. Группы мелких животных, таких, как крысы или пчёлы, действуют заодно и не могут быть разделены для исполнения нескольких поручений.

Цена: 2 Гламура

Бросок: Вирд + Дрессировка

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж просит животное охранять, или присмотреть за его обиталищем.

Результаты броска

Драматическая неудача: Животное либо атакует персонажа, либо понимает команды совершенно не так и делает что-то, совершенно противоположное.

Провал: Персонаж не может взаимодействовать с животным и указывать ему.

Успех: Животное может понимать желания персонажа и исполнять его приказы со всем старанием.

Исключительный успех: В течение полного дня персонаж сохраняет эмпатическую связь с животным, что позволяет ему чувствовать его приблизительное местонахождение и эмоциональное и физическое состояние. Персонаж может потратить пункт Гламура для общения с этим животным на любом расстоянии в течении сцены.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Подменыш предлагает животному подходящую еду
-1	Животное испугано или ранено

Цокот быстрых копыт ****

Подменыш обретает способ передвижения животного, указанного в Договоре. Это условие позволяет подменышу, подражающему необычайно быстрым животным, бегать быстрее, подражающего водным - быстрее плавать, а тем, кто подражает птицам, парить и прыгать нечеловечески хорошо. Если животное известно несколькими способами быстрого перемещения, например, некоторые обезьяны превосходны как в лазаньи, так и в прыжках, то при изучении этого условия персонаж должен выбрать какой-то один тип передвижения

данного животного. Ему придётся выучить другую версию этого условия, чтобы получить доступ к другой способности этого животного.

Цена: 2 Гламура

Бросок: Ловкость + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж касается животного подходящего типа

Результаты броска

Драматическая неудача: Договор не удаётся. До конца сцены персонаж получает штраф -1 к Скорости.

Провал: Договор не удаётся и никак не влияет на персонажа.

Успех: Персонаж обретает способности данного животного к перемещению. Быстрые бегуны, такие как лошади и собаки, удваивают его Скорость, морские животные позволяют персонажу плавать столь же быстро, как он мог бы идти или бежать, и позволяют задерживать дыхание на 10 минут (плюс любые модификаторы от Достоинства Крепкие Лёгкие). Летающие, парящие или прыгающие животные позволяют персонажу вчетверо увеличить дистанцию прыжка и падать с любой высоты без вреда для себя. Лазающие животные, такие как обезьяны, позволяют персонажу получить +5 на все броски взбирания, и карабкаться со скоростью, пятикратно превышающей обычную. Это усовершенствованное передвижение длится сцену.

Исключительный успех: Эффект длится до заката или рассвета (в зависимости от того, что наступит раньше).

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Персонаж носит маску животного, или крупный предмет одежды из его кожи.
-1	Условие применяется там, где данное животное не встречается в природе.

Мантия крупной формы медведя *****

Подменыш может физически превратиться в животное, связанное с ним Договором. Превращение занимает один ход. Одежда и мелкие предметы, такие как телефоны и бумажники, вливаются в его звериную форму.

Цена: 4 Гламура

Бросок: Манипулирование + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш находится в естественной среде обитания данного животного и касается его, или находится на расстоянии вытянутой руки от одного из них.

Результаты броска

Драматическая неудача: Персонаж превращается лишь частично, становясь неуклюжим созданием – полузверем-получеловеком - страдающим от штрафа -2 на все броски Силы и Ловкости, и тем же штрафом -2 к защите и Скорости. Неудачная трансформация длится до тех пор, пока персонаж не потратит два последовательных хода для обратного превращения.

Провал: Договор не удаётся и подменыш не может превратиться.

Успех: Подменыш успешно превращается в нужное животное. Он может оставаться в этом облике до конца сцены или превратиться обратно в любое время, если того пожелает. Обратное превращение требует одного хода и прекращает действие условия.

Здоровье персонажа изменяется, если меняются его Выносливость и Размер. В форме животного персонаж автоматически получает звериные чувства, как если бы использовал условие Острые Чувства Зверя. Физические Атрибуты животного заменяют таковые персонажа, но он сохраняет свои Ментальные и Социальные Атрибуты. Навыки тоже остаются неизменными. Подменыш приобретает некоторую степень инстинктивного понимания передвижения и моторики животного, поэтому может нормально плавать или летать. Будучи в зверином облике персонаж может говорить на всех известных ему человеческих языках, а также нормально общаться с животным того вида, в который превратился.

Исключительный успех: Персонаж может оставаться в форме животного до следующего восхода. Если он принял форму животного меньшего Размера, чем его собственный, он сохраняет своё Здоровье прежним, как будто бы его размер не изменился.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	В естественной среде обитания животного
-1	В хорошо освещённом здании, изолированном от внешнего мира

Договоры Камня

Людоеды и другие подменыши используют эти силы для укрепления своей мощи, становясь ещё более жестокими и опасными противниками. Условия этого Договора просты и недвусмысленны, как и камень, связанный этим древним соглашением.

Сила Ужасного Чудовища*

Мышцы персонажа бугрятся и пульсируют избыточной силой. Он может применять свою силу более эффективно благодаря грамотному приложению и грубой целеустремлённости.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Сила + Вирд

Действие: Рефлекторное

Уловка: Персонаж одновременно сражается с несколькими противниками голыми руками, не используя оружия или подручных предметов любого рода.

Результаты броска

Драматическая неудача: Персонаж перенапрягает свои мышцы и получает штраф -2 на следующее действие, включающее Силу

Провал: Сила персонажа не изменяется.

Успех: Персонаж добавляет число добавочных точек Силы равное числу выброшенных успехов.

Исключительный успех: Следующее действие персонажа использующее бросок включающий Силу использует правило переброса 8-ок.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Персонаж вопит, рычит или громко похваляется своей силой
-1	Персонаж действует спокойно, сдержанно и расслаблено

Разрушительная Хватка Людоеда**

Персонаж может направить свою нечеловеческую силу на неодушевлённый предмет. Используя этот Договор, персонаж может обрушить стену голыми руками или выломать прочнейшую дверь обрезком свинцовой трубы. Подменыш должен касаться или ясно видеть предмет, чтобы использовать против него это условие.

Цена: 2 Гламура

Бросок: Сила + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж пытается устранить препятствие, например дверь или стену.

Результаты броска

Драматическая неудача: Персонаж перенапрягает свои мышцы, до конца сцены получая штраф -2 на все броски, основанные на Силе.

Провал: Прочность предмета не меняется.

Успех: Подменыш вычитает один пункт Прочности предмета за успех, набранный на броске активации Договора. Обратите внимание, что это условие не влияет на Структуру предмета. Уменьшенная Прочность применяется ко всем атакам по предмету и длится сцену.

Исключительный успех: Никаких преимуществ кроме полученных от набора 5+ успехов.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Персонаж атакует цель, не тратя время на раздумья
-1	Персонаж внимательно изучает цель, прикидывая лучший способ её уничтожить

Демонстрация Грандиозной Мощи***

Людоед может значительно увеличить свою Силу для задач, не требующих боя. Персонаж может бежать, карабкаться, прыгать и поднимать тяжести куда лучше, чем обычно.

Цена: 2 Гламура

Бросок: Атлетика + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж использует это условие только для демонстрации своей физической или атлетической мощи другим, например, чтобы выиграть приз или сорвать аплодисменты, но ни для чего более практичного.

Результаты броска

Драматическая неудача: Персонаж перенапрягает свои мышцы и до конца сцены действует так, будто бы его Сила вдвое меньше обычной (округление вниз).

Провал: Сила персонажа не меняется.

Успех: Персонаж приобретает добавочные точки Силы, равные его Вирду. Персонаж может использовать эту добавочную мощь только в небоевых целях. Если он атакует противника, эффекты этого условия тут же заканчиваются. В ином случае они действуют сцену и дают бонус к Скорости, подъёму предметов, вышибанию или удерживанию дверей, прыжкам, карабканью и всем другим броскам Силы не имеющим отношения к бою. Попытки сломать неодушевлённый предмет боем не считаются.

Исключительный успех: Помимо уже полученных бонусов персонаж до конца сцены использует правило переброса 9-ок на все подходящие броски Силы.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Одежда персонажа демонстрирует его мускулатуру и телосложение
-1	Одежда персонажа скрывает его мускулатуру и телосложение

Нажористое Пиршество Здоровья ****

Людоеды известны своим неуёмным аппетитом. Персонаж может залечивать повреждения, поглощая огромное количество еды и питья.

Цена: 3 Гламура

Бросок: Выносливость + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Незнакомец предлагает персонажу большое количество еды.

Результаты броска

Драматическая неудача: Самочувствие персонажа резко ухудшается от обжорства и он получает пункт летальных повреждений.

Провал: Персонаж наедается и напивается до отвала, но не получает никаких особых преимуществ от этого действия.

Успех: Каждый успех на броске конвертирует два уровня летальных повреждений в два уровня тупых, или один уровень агgravированных повреждений в два уровня тупых. Для использования этого условия персонаж должен как минимум час предаваться оргии гастрономических излишеств. Качество еды значения не имеет, фаст-фуд столь же эффективен как и банкет высшего качества. Персонаж не страдает от неприятных последствий подобного переедания. Это условие первыми автоматически конвертирует наиболее серьезные повреждения⁸².

Исключительный успех: Никаких особых бонусов кроме конверсии большего количества повреждений.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Персонаж непрерывно ест в течении трёх и более часов
-1	Единственные доступные еда и питьё сравнительно низкокалорийные
+1	Доступная еда особо сытная плотная и обильная

Красная ярость ужасного возмездия*****

⁸² То есть, если есть аграва и летал, первой лечит аграву.

Превращая ярость в физическую мощь, подменыш преисполняется яростью и гневом и приобретает несравненную Силу и сопротивление повреждениям.

Цена: 3 Гламура + 1 Сила Воли

Бросок: Уверенность + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш использует этот договор, чтобы свершить правосудие или отомстить за убитого или серьёзно пострадавшего возлюбленного.

Результаты броска

Драматическая неудача: Вместо ярости персонаж испытывает страх и пытается покинуть бой, если это возможно. Если это невозможно, он получает штраф -2 на все действия до конца сцены.

Провал: Персонажу не удаётся использовать Договор.

Успех: Каждый успех добавляет единицу к Инициативе, Выносливости и Силе подменыша (последнее увеличивает его Скорость), даёт ему пункт Брони, и на единицу уменьшает штрафы от ран, вызванных тупыми и летальными повреждениями. Персонаж ощущает ярость и дикую решимость одержать победу над врагами. Хотя он может отличать врагов от друзей, решать какое оружие использовать и убить ли врага или взять живым, он не отступит, пока не столкнётся с явно безнадёжной ситуацией и никогда не откажется от атаки ради уклонения. Эта боевая ярость длится сцену и может быть использована только в бою или непосредственно перед ним.

Исключительный успех: Никаких дополнительных преимуществ, кроме дарованных 5+ успехами

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Подменыш вооружён до зубов или носит броню
-1	Подменыш не носит доспеха и использует только импровизированное оружие

Договоры Тщеславия

Эти Договоры обращаются к силе Гламура, чтобы сделать подменыша более впечатляющим и вызывающим восторг. Несколько условий позволяют подменышу открыть своё обличие смертным, не рискуя ни потерей Ясности, ни тем, что люди отчётливо запомнят это событие.

Достоинство Яркая Внешность предоставляет бонус в +1 или +2 ко всем договорам Тщеславия.

Маска Превосходства*

Подменыш убеждает одну цель, что он старше ее по должности или выше по социальному положению. Это условие не может заставить кого-либо подчиниться, а лишь вводит в заблуждение.

Цена: 2 Гламура

Бросок: Вирд + Запугивание – Уверенность цели

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш выдаёт себя за светского льва или подобную знаменитость, известную лишь благодаря высокому положению или стильной внешности.

Результаты броска

Драматическая неудача: Цель реагирует излишне агрессивно в ответ на очевидную ложь персонажа, возможно, даже видит в нём опасного сумасшедшего.

Провал: Иллюзия не срабатывает. Цель видит подменыша таким, каков он есть.

Успех: Подменыш может убедить цель в том что он - высокопоставленная персона с работы цели, или же что он просто знаменитость, некто заслуживающий внимания и уважения. Подменыш не может решать, кого в нём увидит цель, только выбрать между «кем-то с его работы» или «знаменитость». Если цель ожидает, что кто-то важный навестит его с целью беседы, он будет думать, что Подменыш именно это лицо. Этот Договор не понуждает цель действовать каким-либо образом, но чаще всего реакция будет почтительной. Помимо этого каждый успех на броске добавляет один бонусный кубик ко всем Социальным броскам с целью произвести впечатление, запугать или командовать целью. Эффект длится сцену или до тех пор пока кто-то ещё не убедит жертву, что подменыш не тот, за кого себя выдаёт.

Исключительный успех: Помимо вышеописанного, цель твёрдо убеждена в важности Подменыша, и будет спорить с любым, кто станет утверждать обратное. В этой уверенности

цель получает +1 бонус ко всем броскам на убеждение других в важности подменыша.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Подменыш одет соответственно положению, на которое претендует
-1	Одежда подменыша не соответствует заявленной социальной роли

Песни далёкой Аркадии**

Некоторые Джентри держат рабов ради того, чтобы те развлекали их более изысканными способами. Это условие позволяет подменышам стать превосходными исполнителями, удивительными рассказчиками или нечеловечески красноречивыми ораторами.

Цена: 2 Гламура

Бросок: Вирд + Выразительность⁸³

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш выступает перед богатой и влиятельной аудиторией.

Результаты броска

Драматическая неудача: Уверенность подменыша в своих способностях совершенно неуместна. Он получает штраф -2 на все броски Выразительности или Убеждения в течение сцены, но верит что выступает превосходно.

Провал: Подменыш не получает бонуса к исполнению или речи.

Успех: Подменыш получает число бонусных дайсов, равное вирду, на все броски Выразительности и Убеждения до конца сцены.

Исключительный успех: Подменыш устраивает нечеловечески превосходное выступление, до конца сцены добавляя число автоматических успехов, равное его Вирду, к следующему броску Выразительности или Убеждения помимо обычных бонусов к этим броскам.

⁸³ По эррате

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
От +1 до +2	Подменыш носит необычайно хороший наряд, использует особо хороший инструмент или иное снаряжение
От -1 до -2	Подменыш одет в неброской манере и не пользуется соответствующим реквизитом

Блистающая защита посла***

Иногда Джентри посылают лучших с дипломатической миссией, во время которой те должны не только выглядеть впечатляющими, но и быть способными защитить себя. Подменыш временно отбрасывает Маску, открывая своё волшебное обличье всем смертным (и другим созданиям) в пределах видимости. Но это условие не вредит Ясности подменыша, так как его облик ослепляет людей изумительным величием, а не сбивает с толку или пугает их. Люди могут ясно видеть, что разговаривают с существом, чья внешность отлична от человеческой, но это лишь впечатляет их настолько, что они неспособны атаковать подменыша, разве что в целях самозащиты.

Цена: 3 Гламура

Бросок: Харизматичность + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Условие используется на официальном приеме, где находится еще как минимум дюжина посетителей.

Результаты броска

Драматическая неудача: Персонаж кажется грубым и невоспитанным и получает штраф -2 на все броски Харизматичности и Манипулирования в течении сцены.

Провал: Впечатление, производимое персонажем не изменяется.

Успех: Персонаж является в своём истинном облике. Свидетели восхищены, но не напуганы. Персонаж получает эквивалент версии Достоинства Впечатляющая Внешность (••••). Этот бонус складывается с другими, например, если у Персонажа уже есть это Достоинство. Вдобавок, до тех пор, пока персонаж не обнажает оружие или не пытается причинить кому-либо вред, обычные люди неспособны атаковать его. Они могут пытаться

встать у него на пути, но не могут навредить ему, разве что случайно. Сверхъестественные создания могут атаковать подменыша, если успешно пробросят рефлекторный бросок Уверенность + Спокойствие перед каждой атакой. Этот Договор длится сцену, если персонаж никого не атакует, или не наводит на кого-либо оружие с явным намерением угрозы. Любое из этих действий мгновенно прекращает действие Договора, но подменыш вполне может отдать приказ об атаке другим, что не нарушит эффекта.

Во время действия Договора камеры и иные устройства не будут показывать или записывать истинный облик персонажа. Впоследствии свидетели-люди будут считать подменыша красивым и впечатляющим, но либо запомнят его облик как чудесный костюм, или напрочь забудут, что он выглядел нечеловечески. Сверхъестественные создания запомнят истинный облик. Это условие затрагивает всех, кто видит персонажа в течении сцены, а не только тех, кто присутствовал в момент активации Договора.

Исключительный успех: Эффект длится до восхода или заката (в зависимости от того, что наступит раньше).

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
от+1 до +2	Персонаж носит дорогую и изысканную одежду
От -1 до -2	Персонаж носит потрёпанную или дешёвую одежду
-2	Персонаж открыто носит оружие

Ореол Сокрушающей Красоты****

Для всех наблюдателей подменыш предстаёт в своём волшебном обличье, которое выглядит ужасным и пугающим. Наблюдатели видят подменыша как величественную и ужасающую версию его нормального облика, но впоследствии не могут вспомнить, на что же он был похож, только то, что он наполнил их сердца абсолютным ужасом. По этой причине подменыш не рискует потерей Ясности при использовании этого условия.

Цена: 2 Гламура + 1 Сила Воли

Бросок: Запугивание + Вирд против Спокойствие + Вирд

Действие: Состязательное

Уловка: Персонаж сражается на дуэли или в ином бою, о котором стороны договорились заранее.

Результаты броска

Драматическая неудача: Подменыш выглядит безобидно. Все атакующие обретают уверенность в своих силах, получая один добавочный дайс на все атаки по подменышу в течение сцены. К тому же до заката подменыш не способен повлиять на кого-либо из присутствующих в радиусе действия силы.

Провал: Условие не срабатывает.

Успех: Это условие затрагивает всех в пределах трёх ярдов за точку Вирда подменыша. Один состязательный бросок может быть сделан как рефлекторный для толпы смертных, основываясь на самом высоком значении Спокойствия, имеющемся у присутствующих. Для каждого сверхъестественного создания делается индивидуальный бросок. Если подменыш набирает хотя бы один успех, попавших под влияние охватывает смесь страха и восхищения. Если он набирает больше успехов, чем цель, та должна бежать от подменыша, охваченная паническим страхом. Те, то проиграл состязательный бросок, но не могут бежать, получают вызванный страхом штраф -2 на все действия. Также они не могут тратить Силу Воли, чтобы получить +3 на броске или +2 к Характеристике Сопротивления (Силу Воли можно тратить на активацию способностей и сил, требующих её).

Все, кто набрал большее или равное количество успехов, не обязаны убегать, но подменыш восхищает и пугает их, что вызывает штраф -2 на все попытки атаковать его или причинить вред. Подменыш также получает бонус +2 на Запугивание всех находящихся в радиусе действия этой силы. Вызывающая трепет внешность подменыша сохраняется до тех пор, пока он не решит вернуть себе нормальный облик, или же до конца сцены, в зависимости от того, что наступит раньше. Запишите число успехов, набранных подменным при активации этого условия, и сравнивайте их с результатами броска всех, входящих в область действия этой силы. Эту силу нельзя использовать избирательно и она затрагивает всех персонажей поблизости от подменыша (кроме тех, кто связан с ним соглашением Табора или одним Двором). Это условие нельзя использовать чаще одного раза на одну цель в течение сцены.

Исключительный успех: Все, набравшие меньшее, чем подменыш, число успехов, должны либо обратиться в бегство, либо беспомощно склониться, пока не закончится действие Сокрушающей Красоты. Те, кто набрал столько же или больше успехов, получают

штраф -2 на все действия.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
От +1 до +2	Одежда, обмундирование или оружие подменыша особо цветисты и впечатляющи
От -1 до -2	Одежда, обмундирование или оружие подменыша просты, дешёвы или в плохом состоянии

Слова о никогда не пережитых воспоминаниях*****

Подменыш произносит речь или выступает с песней или представлением, и это сильно влияет на умы всех слушателей в пятидесяти метрах от него. Хотя подменыш может усилить свой голос микрофоном, видео или записи не содержат магии фей, присутствующей в живом выступлении. Как только персонаж подготовил аудиторию, он может начать плести кружево своей речи или иного выступления, искажающего воспоминания и усиливающего эмоции.

Цена: 3 Гламура + 1 Сила Воли

Бросок: Вирд + Выразительность против Спокойствия + Вирд цели

Действие: Продленное и Состязательное (пять успехов; каждый бросок отображает минуту). Если подменыш не набирает необходимого числа успехов за количество бросков, равное его Харизматичность + Выразительность, аудитория теряет интерес. Один состязательный бросок может быть рефлекторно сделан за толпу, основываясь на самом высоком значении Спокойствия в ней. Сверхъестественные создания могут, если пожелают, делать свои собственные броски на сопротивление.

Уловка: Подменыш пытается убедить слушателей в том, что, как он верит, фактически является правдой.

Результаты броска

Драматическая неудача: Аудитория становится враждебной, те, кто и так был враждебен, могут прибегнуть к насилию.

Провал: Исполнение проходит неубедительно и не оказывает эффекта на слушателей.

Успех: Персонаж рассказывает, поёт или показывает эмоционально заряженную

историю. Слушатели впадают в лёгкий, похожий на сон, транс. События этой истории глубоко затрагивают их, и они помнят описанные события как случившиеся с ними или как те, которым они лично стали свидетелями, или рассказанные достойным доверия другом. Аудитория реагирует на описанные события как на живую реальность, но вряд ли слушатели сделают то, чего бы не сделали, даже будучи серьёзно спровоцированными. Подменыш не может контролировать то, как аудитория отреагирует на свои новые воспоминания. Эффект этого выступления длится до следующего восхода солнца. Толпа на грани восстания, которой рассказали убедительную историю о причинах, повлекших за собой то, что раздражает их и объяснили, почему это было необходимо, скорее всего успокоится и разойдётся. И точно так же члены мирной общины, если рассказать им о том, что их сосед на самом деле серийный убийца, замысливший похищение и убийство их детей, обратятся в толпу, жаждущую крови.

Исключительный успех: Исполнение столь сильно затрагивает сердца аудитории, что они последуют любому совету подменыша касательно того, как им реагировать на историю, если этот совет не является очевидно идиотским или самоубийственным.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
От+1 до +2	Подменыш носит или использует необычайно хороший костюм, инструменты или иные аксессуары
+1	У персонажа три или более точек в Харизматичности
+2	Цели - это аудитория, ожидающая и готовая слушать выступление
-2	Подменыш неброско одет и не использует антураж или подходящие инструменты.

Договоры Двора

Эти Договоры – результат соглашений, которые основатели Дворов заключили с сезонами. У каждого Двора есть два связанных с ним Договора: Преходящего Сезона (связанный с эмоциями) и Вечного Сезона (связанный с более материальными проявлениями данного сезона).

Для приобретения условий Договоров Двора необходимо наличие Мантии необходимого Двора на одну точку меньшей, чем уровень условия. Персонажи из других Дворов могут заменить её значением Расположения этого Двора, но на две точки выше, чем указанное значение Мантии. Любой может выучить первые условия договоров Дворов – они служат своеобразной рекламой и, случается, привлекают ко Двору новых придворных.

Если Расположение или Мантия персонажа изменится (скорее всего по причине смены Двора), персонаж обнаружит, что ему труднее использовать свои Договоры, по причине неполного соответствия требованиям условия. Если значение Мантии или Расположения Двора персонажа опустятся ниже, чем требуется для конкретного условия, он должен оплачивать разницу добавочными пунктами Гламура при каждом его использовании. Этой добавочной оплаты невозможно избежать, даже если персонаж ухитрится использовать уловку или как-либо иначе снижает цену условия. Вдобавок условие больше не способно на исключительный успех. Какие бы ни выпали дайсы, количество успехов не меняется, но при этом результат всегда считается обычным успехом и дополнительных бонусов не предоставляется.

Частое использование условия персонажем, не обладающим достаточным значением Мантии или Расположения Двора, оскорбляет этот Двор. Если персонаж использует условие, на которое более не «имеет прав», на глазах у придворных этого Двора, тот разгневается на него. Соответствующие Социальные Достоинства перестают давать ему бонусы на Социальные броски при общении с членами этого Двора, до тех пор пока он так или иначе не вернёт его расположение (обычно совершив что-то значительное и трудное на благо Двора).

Договоры Преходящей Весны

Договоры Преходящей весны позволяют подменщикам управлять желаниями других и вызывать эти желания.

Взгляд Купидона*

Это условие – первый шаг к исполнению чьих-либо желаний, или же - заманиванию и манипулированию, поскольку делает желания других явными.

Требования: Нет

Цена: 1 Гламур

Бросок: Сообразительность + Вирд против Спокойствия + Вирд

Действие: Состязательное

Уловка: Персонаж поцеловал цель в предыдущие 24 часа, или объектом желания цели является сам персонаж.

Результаты броска

Драматическая неудача: У подменыша складывается неверное представление, и он ошибочно, но абсолютно уверен в том, что знает, чего желает персонаж.

Провал: Подменыш не может различить желание цели.

Успех: Подменыш узнаёт одно из желаний цели. Смотрите примеры модификаторов, приведённые для того чтобы определить, насколько глубокие тайные желания может вскрыть этот Договор.

Исключительный успех: Исключительный успех Взгляда Купидона раскрывает персонажу два желания намеченного уровня, или же знание о том, что такое желание только одно.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	У подменыша заключено соглашение с целью
—	Подменыш узнаёт желание, в данный момент занимающее разум цели
-1	Подменыш узнаёт конкретный род желания (сексуальное, связанное с работой, и так далее)
-2	Персонаж узнаёт желание, которое цель осознаёт, но держит в тайне
-3	Персонаж узнаёт желание, которое цель скрывает даже от самой себя

Рост плюща**

Люди - непостоянные создания, чьи желания меняются с каждым днём или временем года. Этот Договор позволяет подменышу в некоторой степени направлять эти желания.

Требования: Мантия (Весна) • или Расположение Двора (Весна) •••

Цена: 2 Гламура; добавьте к стоимости один пункт Силы Воли при применении на сверхъестественных созданий

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Мантия (Весна) – Уверенность цели

Действие: Состязательное; сопротивление рефлексивно

Уловка: Персонаж заставляет цель желать его или использует это условие для исполнения соглашения.

Результаты броска

Драматическая неудача: Цель приобретает активную неприязнь или отвращение к объекту указанного желания.

Провал: Желание цели не меняется.

Успех: Желание цели меняется по выбору подменыша. Используйте примеры модификаторов, приведённые ниже, для определения того, насколько подменыш может повлиять на цель. Изменение длится один день за каждый успех, хотя обычное взаимодействие может продлить и сохранить желание после того как спадёт сверхъестественный эффект.

Исключительный успех: Изменение постоянно. Изменённые желания сохраняются таковыми до тех пор, пока персонаж не решит отпустить их, после чего они становятся естественными.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Подменыш меняет мимолётное желание
—	Подменыш меняет долго существующее желание
—	Подменыш меняет одно желание на другое, схожее (например, страсть к одному человеку на страсть к другому)
-1	Персонаж меняет желание, скрываемое от других
-1	Персонаж меняет желание умеренно (например, желание завести кошку на желание купить «Нинтендо»)

-2	Персонаж меняет желание, которое цель скрывает даже от самой себя
-2	Персонаж значительно меняет желание (например, желание получить Нобелевскую Премию сменяет желанием завести семью)
-5	Персонаж уничтожает желание или создаёт новое из ничего

Незнакомец, посланный Судьбой***

Подменыш выглядит как тот, кого цель применения этого условия больше всего желает увидеть в данный момент.

Требования: Мантия (Весна) •• или Расположение Двора (Весна) ••••

Цена: 2 Гламура

Бросок: Харизматичность + Обман + Мантия (Весна) против Спокойствие + Вирд цели

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж недавно угостил цель едой и цель приняла её, или же сама угостила персонажа.

Результаты броска

Драматическая неудача: Вместо обычного эффекта цель видит в персонаже того, кого в данный момент хотела бы видеть *меньше всего*. Персонаж не знает об этом.

Провал: Персонаж выглядит собой и знает о том что попытка не удалась.

Успех: Цель видит в персонаже того, кого хотела бы больше всего увидеть в данный момент. Персонаж не знает, кем он стал, просто знает, что в нём видят желаемую личность. Это длится до конца сцены. Когда персонаж применяет эту силу на группу наблюдателей, подменыш выбирает одного из них целью, но вычитает из броска самое высокое значение Спокойствия в группе. Успех означает, что все наблюдатели видят его как одно и то же лицо. Если поведение Подменыша значительно отличается от поведения того, чей облик он носит, люди, знающие того, за кого он себя выдаёт, могут сделать рефлекторный бросок Сообразительность + Спокойствие. Эти броски получают штраф, равный набранным успехам подменыша, но также могут получить и бонус +1 или +2, если подменыш сильно выбивается

из роли.

Обратите внимание, что подменыш не всегда будет выглядеть как кто-то, известный цели. Он может принять облик смуглого статного незнакомца, который в мечтах цели придёт и умчит её прочь, или «правительственного агента», пришедшего забрать дело об убийстве, о чем мечтает усталый полицейский. В этом случае внешность подменыша становится такой, какую цель ожидает увидеть от воображаемого визитёра.

Исключительный успех: Обман длится до тех пор, пока подменыш желает поддерживать его.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Персонаж знает текущее желание цели
—	Персонаж приходит к цели, ничего о ней не зная

Дар Пандоры****

Подменыш создаёт практически из ничего - эмоций, материи сна и того, что попадётся под руку, - вещь, которой искренне желает обладать другой персонаж.

Требования: Мантия (Весна) ●●● или Расположение Двора (Весна) ●●●●

Цена: 2 Гламура

Бросок: Сообразительность + Ремесла + Мантия (Весна)

Действие: Продленное (2 и более успехов, в зависимости от сложности и размера предмета; каждый бросок отображает 10 минут усилий)

Уловка: Цель недавно (в течение недели) подарила персонажу подарок. Этот подарок должен быть неожиданным, без всяких причин и ожидания ответной реакции со стороны подменыша.

Результаты броска

Драматическая неудача: Персонаж создаёт желаемый объект, но ему суждено подвести своего владельца в подходящий драматичный момент - оружие заклинит в последнюю минуту, краски картины поблекнут на солнце, а ключ сломается в замке.

Провал: Персонаж не продвигается в создании предмета.

Успех: Персонаж делает успехи в создании желаемого предмета. Число необходимых успехов равно Размеру предмета + его приблизительной сложности (1 для предмета без подвижных частей и 10 для крайне точных карманных часов). Вещи, созданные этим Договором, существуют до конца сцены (или дольше, в зависимости от модификаторов) прежде чем вернуться в прежнее состояние. До этого времени они работают не хуже обычных.

Исключительный успех: Персонаж значительно продвинулся в создании предмета.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Исключительно подходящие материалы
-1	Крайне неподходящие материалы
- 1	Объект отличного качества (за пункт бонуса экипировки выше нормы)
-1	Длительность в один час
-2	Длительность в один день
-3	Длительность два дня

Пробуждение внутренней Фэйри*****

Подменыш побуждает цель несмотря ни на что добиваться исполнения своего сильнейшего желания.

Требования: Мантия (Весна) ••••

Цена: 3 Гламура + 1 Сила Воли

Бросок: Интеллект + Выразительность + Мантия (Весна) против Спокойствие + Вирд

Действие: Продленное и состязательное (число необходимых успехов равно Силе Воли цели, один бросок в ход); сопротивление рефлекторно.

Уловка: Цель договора добровольно и без принуждения поведала о своём желании(ях) персонажу.

Результаты броска

Драматическая неудача: Договор бьёт в обратную сторону, и на одну сцену воздействует на персонажа, а не на цель.

Провал: Персонаж набрал количество успехов, меньшее или равное успехам цели. Он

не продвинулся вперёд.

Успех: Персонаж набрал больше успехов чем цель и дело движется. Если персонаж набирает необходимое число успехов, цель незамедлительно чувствует стремление попытаться исполнить одно из своих сильнейших желаний. Отдавшись этому порыву, она забывает о всякой ответственности и рациональном мышлении. Обратитесь к приведённому ниже списку модификаторов, чтобы определить длительность эффекта

Исключительный успех: Персонаж набрал куда больше успехов, чем цель, и серьёзно продвинулся вперёд.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Персонаж знает сильнейшие желания цели
+1	Длится пять минут
-	Длится одну сцену
-1	Длится один час
-2	Длится один день
-3	Длится два дня

Вечной Весны

Договоры Вечной Весны даруют подменышу силы роста и обновления, подобно тому как сама Весна дарует рост и обновление Земле.

Дар согревающего дыхания *

Волшебная сила персонажа восстанавливает силы одному живому существу, наполняя его энергией и давая заряд бодрости.

Требования: Нет

Цена: 1 Гламура

Бросок: Уверенность + Выживание + Мантия (Весна)

Действие: Мгновенное

Уловка: После последнего заката цель добровольно поделилась с подменным чем-нибудь, полезным для выживания.

Результаты броска

Драматическая неудача: Цель страдает от голода и усталости, как если бы не ела и не спала число дней, равное Вирду подменыша, и не пила число дней, равное половине его Вирда (см Корбук стр для информации о таких вещах). Для существ, которые могут долго терпеть лишения (например, кактусы), увеличьте время до таких интервалов, чтобы это повлияло на них.

Провал: Персонаж не помогает цели.

Успех: Цель Договора получает энергию. Она становится здоровой и бодрой, как если бы только что проснулась от полноценного ночного сна и плотно позавтракала. Штрафы от усталости исчезают, и любые тупые повреждения или повреждения, вызванные голодом или жаждой, полностью излечиваются

Исключительный успех: Цель получает +1 к Выносливости до конца сцены

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-1	За каждый пункт усталости
-1	За каждый пункт повреждений, вызванный лишениями

Поцелуй нового возлюбленного**

Подменыш вызывает дождь даже в погожий день.

Требования: Мантия (Весна) • или Расположение Двора (Весна) •••

Цена: 1 Гламур

Бросок: Интеллект + Выживание + Мантия (Весна)

Действие: Продленное (5+ успехов; каждый успех отображает пять минут взывания к небу)

Уловка: В течение последнего часа подменыш слышал слова смертного о том, что собирается дождь.

Результаты броска

Драматическая неудача: Продлённый бросок терпит неудачу. Дождь не начинается, а

подменыш не может использовать этот Договор в следующие 24 часа.

Провал: Подменыш не приближается к своей цели.

Успех: Персонаж движется к тому, чтобы вызвать дождь. Персонаж заранее выбирает необходимое ему число успехов. Пять успехов приводят к лёгкому приятному дождичку. Каждые дополнительные пять успехов увеличивают количество осадков, набрав 25, подменыш призывает настоящий потоп, заставляющий окрестные реки и озёра выйти из берегов и смывающий вещи, оставленные без присмотра.

Исключительный успех: Персонаж значительно продвигается к своей цели

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Сильная облачность
-1	На удивление ясный день

Тепло крови***

Силы Весны достаточно, чтобы исцелить раны и успокоить боль. Это условие позволяет подменышу направить цветущую силу весны в тело цели, затворяя ее раны. Эта сила работает только на живые создания из плоти и крови.

Требования: Мантия (Весна) •• или Расположение Двора (Весна) ••••

Цена: 1 Гламур + 1 Сила Воли

Бросок: Сообразительность + Медицина + Мантия (Весна)

Действие: Мгновенное

Уловка: Цель искренне признавалась в своей глубокой и сердечной любви к подменышу, неважно, романтической или родственной.

Результаты броска

Драматическая неудача: Эффект условия срабатывает не так. Один пункт тупых повреждений становится летальным, если все раны цели летальные, одна становится агравированной.

Провал: Условие не сработало.

Успех: Каждый успех на броске позволяет подменышу понизить одну из летальных ран цели до тупой, или полностью убрать одну тупую рану. То есть, подменыш, набравший четыре успеха, может обратить две летальные раны в тупые (два успеха) и полностью исцелить их (ещё два).

Исключительный успех: Подменыш может использовать успехи и для конверсии агравированных ран в летальные раны. Каждая агравированная рана, конвертируемая таким образом, требует траты добавочного пункта Гламура.

Рождённое вчера ****

Подменыш позволяет живому объекту или существу в одно мгновение вырасти или повзрослеть на один год⁸⁴.

Требования: Мантия (Весна) ••• или Расположение Двора (Весна) •••••

Цена: 1 Гламур или 3 Гламура + 1 постоянный пункт Силы Воли

Бросок: Вирд + Медицина⁸⁵

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш проливает на цель договора две капли крови и держит её в ладонях.

Результаты броска

Драматическая неудача: Цель умирает, и весьма brutally. Семена мгновенно покрываются гнилью, а насекомые гибнут и раздуваются. Птицы и звери размером 2 и более не умирают, но истощены голодом.

Провал: Цель не вырастает.

Успех: Цель вырастает настолько, насколько бы выросла за год при оптимальном уходе. Рост останавливается в момент, соответствующий расцвету Весны, то есть, растения цветут, насекомые, если могут, производят кладку, из которой вылупляются личинки, которые тоже растут. Целям этого Договора требуется много пищи после стремительного роста, что эквивалентно их трёхдневному рациону. Растения в неплодородной земле могут истощить её и вскоре зачахнуть.

Это условие можно использовать на человека, но подменыш должен заплатить три пункта Гламура и одну *Точку* Силы Воли. Этой цены нельзя избежать, используя уловку этого условия.

⁸⁴ В оригинале указано слово season, которое также имеет устаревшее поэтическое значение «год». По смыслу это значение больше подходит к тексту, чем неопределенное «сезон».

⁸⁵ Почему-то без Мантии. Даже в эррате не указано.

Исключительный успех: Цель вырастает на период времени до года (то есть, между одним сезоном и годом по желанию подменыша). Всю смену сезонов можно наблюдать за период роста, и этот процесс может обеспечить подменыша плодами или иными преимуществами

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Цель полностью уместается в ладони подменыша (персиковая косточка, личинка подёнки)
-	Размер цели приблизительно равен единице
-1	За каждый пункт Размера цели превышающий 1
-1	За каждую дополнительную цель (влияние на горсть семян или маленькую группку муравьёв)

Мать всех смертей*****

Персонаж принуждает область вокруг себя стремительно зарости зеленью и побуждает выросшие растения сражаться на своей стороне.

Требования: Мантия (Весна) ••••

Цена: 3 Гламура + 1 Сила Воли

Бросок: Харизматичность + Эмпатия + Мантия (Весна)

Действие: Мгновенное

Уловка: Не далее года назад, на этой земле, истекая кровью, умер человек.

Результаты броска

Драматическая неудача: Растения, которые пытается контролировать персонаж, восстают против него. До конца сцены они проводят одну атаку **захватом каждый ход** нацеленную на персонажа. Подробнее смотри ниже.

Провал: Ближайшие растения за несколько минут вырастают так, будто прошло

несколько лет, но большая их часть засохнет в течение часа, и они отказываются двигаться каким-либо сверхъестественным образом.

Успех: Растения вокруг персонажа растут с удивительной скоростью, достаточно быстро, чтобы корни, лозы, и прочее выросли вокруг людей и опутали их. Каждый ход персонаж помимо своего обычного действия может назначить одну атаку захватом по любому существу или цели в пределах трёх метров от растения в его зоне видимости. Он может пожертвовать своим обычным действием, чтобы провести две таких атаки, и, если выберет этот вариант, может пожертвовать и Защитой, доведя число подобных атак до трёх. В качестве дайспула на атаку растения используют значение Вирда персонажа плюс бонус экипировки от +1 до +3 в зависимости от растения (лоза подходит хорошо, ветви не очень). Эффект длится число ходов, равное Вирду подменыша. В течении часа всё, что не могло бы вырасти за год, увядает и отмирает.

Исключительный успех: Растения сражаются на стороне персонажа до конца сцены и вся выросшая зелень впоследствии приживается

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Обильная растительность (тропический лес)
-	Умеренная растительность (сельская местность)
-1	Редкая растительность (городские деревья)
-1	Искусственные насаждения (городской парк)
-3	Скудная растительность (городская улица с редкими огороженными деревьями)

Договоры Преходящего Лета

Договоры Преходящего Лета дают подменышу способность влиять на гнев окружающих.

Пагубное чувство*

Подменьш чувствует источник сильнейшего гнева поблизости.

Требования: Нет

Цена: 1 Гламур

Бросок: Сообразительность + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж рассержен, когда использует это условие.

Результаты броска

Драматическая неудача: Персонаж начинает испытывать гнев и условие указывает только на него.

Провал: Персонаж не может обнаружить гнев поблизости.

Успех: Персонажу становится известна сильнейшая концентрация гнева (в любой его форме) в радиусе полутора километров. Он знает направление и приблизительное расстояние, а так же примерное количество вовлечённых людей.

Исключительный успех: Персонажу также становится известна причина гнева и приблизительное число тех людей, кто лично вовлечен в ситуацию.

Злоба Гоблина **

Персонаж перенаправляет гнев субъекта на новую цель, чаще всего на себя.

Требования: Мантия (Лето) • или Расположение Двора (Лето) •••

Цена: 1 Гламур

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Мантия (Лето) против Спокойствие + Вирд

Действие: Состязательное

Уловка: Текущая цель гнева субъекта должна персонажу услугу, либо сам субъект условия рыжеволос.

Результаты броска

Драматическая неудача: Гнев субъекта возрастает двукратно, а, значит, он будет сосредоточен на своей жертве до конца сцены. Никакие попытки отвлечь его или сменить настрой не сработают до конца сцены.

Провал: Персонажу не удаётся перенаправить гнев субъекта.

Успех: Персонаж перенаправляет гнев субъекта на цель по своему выбору. Цель должна присутствовать и субъект должен знать о её присутствии. Исключением является то, что персонаж всегда может сделать себя целью гнева субъекта, что, разумеется, привлекает к

нему внимание последнего.

Исключительный успех: Субъекты этого условия позже находят объяснение причине смены направленности своего гнева («Он был с ним заодно», «Я знаю что он говорил про меня гадости» и т.д.).

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+3	Субъект обращает свой гнев <i>на</i> персонажа
-1	У субъекта нет причин злиться на новую цель
-2	Субъект в подчинении у новой цели или она ему симпатична
-3	Субъект перенаправляет гнев <i>от</i> персонажа

Враждебный язык***

Персонаж вызывает у цели неконтролируемый гнев, казалось бы, невинным разговором.

Требования: Мантия (Лето) •• или Расположение Двора (Лето) ••••

Цена: 2 Гламура

Бросок: Манипулирование + Обман + Мантия (Лето) против Спокойствие + Вирд

Действие: Продленное (необходимое число успехов равно Силе Воли субъекта; каждый бросок отображает одну минуту взаимодействия с субъектом); сопротивление рефлекторное.

Уловка: Субъект условия носит кольцо на левой руке.

Результаты броска

Драматическая неудача: Попытка не удаётся. Субъект осознаёт, что хотел сделать персонаж и реагирует соответственно.

Провал: Персонаж не набирает успехов.

Успех: Персонаж набирает успехи. Если число набранных успехов равно или превышает Силу Воли субъекта, субъект становится крайне разгневан на того, кто находится в центре его внимания. Чаще всего это сам подменыш, но в группе комментарии подменыша могут вызвать гнев на кого-то ещё из участвующих в дискуссии, или же внимание субъекта может оказаться приковано к объекту былой страсти - пока он продолжает слушать подменыша.

Исключительный успех: Персонаж до конца сцены получает бонус +2 когда использует другие условия Преходящего Лета на этого субъекта, и бонус +1 на использование Враждебного Языка на него же до конца месяца.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Субъект легко поддаётся гневу
+1	У субъекта есть «дельце» к объекту внимания
-1	Субъект вряд ли бы разгневался на текущий объект своего внимания в обычных обстоятельствах

Глаза заката****

Персонаж вытягивает гнев из окружающих, умиротворяя даже самых яростных бойцов.

Требования: Мантия (Лето) ●●● или Расположение Двора (Лето) ●●●●●

Цена: 3 Гламура

Бросок: Харизматичность + Общительность + Мантия (Лето) – самое высокое Спокойствие субъектов

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж страдает от штрафов за раны и получил как минимум два пункта летальных повреждений.

Результаты броска

Драматическая неудача: Попытка разрядить ситуацию бьет по персонажу. Каждый из его противников получает бонус +1 на следующее действие атаки по нему.

Провал: Попытка не удастся.

Успех: Персонаж вытягивает гнев из окружающих. Бой прекращается и не начнётся вновь как минимум число ходов, равное Вирду персонажа. Добавьте один кубик ко всем броскам с целью добиться мира (или предотвратить возобновление боя) за каждый успех на броске персонажа. Персонаж не может повторно использовать этот Договор в течение сцены.

Исключительный успех: Бой прекращается. Даже если вовлечённые в него не могут разрешить свои разногласия, до конца сцены они не будут использовать насилие при

взаимодействии друг с другом.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Значительное число сражающихся сражается, не желая того
–	Целей две
-1	Целей четыре
-2	Целей восемь
-3	Целей двенадцать
-4	Целей двадцать

Костры Лета *****

Персонаж направляет свою злость в боевую ярость, что придаёт ему сил и лишает сомнений.

Требования: Мантия (Лето) ••••

Цена: 2 Гламура + 1 Сила Воли

Бросок: Выносливость + Дрессировка + Мантия (Лето)

Действие: Мгновенное

Уловка: Солнце в пределах пяти минут от своего зенита, и персонаж бросил формальный вызов противнику.

Результаты броска

Драматическая неудача: Попытка воспламенить ярость персонажа терпит неудачу, и он целую неделю не может повторить её.

Провал: Попытка не удаётся.

Успех: Попытка успешна. Персонаж становится неумолим в своём гневе, и его невозможно смутить разумными доводами или успокоить до конца сцены. Он атакует цели своего гнева без сомнения и жалости и не может совершать рациональные или обдуманные действия. Он получает бонус +2 на все Физические действия на время действия условия. Также персонаж игнорирует штрафы от ран, и не должен бросать Выносливость, чтобы оставаться в сознании если последний уровень его здоровья заполнится тупыми повреждениями.

Исключительный успех: Бонус к физическим действиям становится равным +4

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	От персонажа ожидают битвы
+1	Шансы не в пользу персонажа
-1	Противник персонажа явно слабее (или кажется таковым)

Договоры Вечного Лета

Эти договоры предоставляют в распоряжение подменышей физические воплощения Лета, включая жару и яркое солнце.

Сын очага*

Персонажу комфортно при любой температуре и он даже может согреть комнату при помощи этой силы.

Требования: Нет

Цена: 1 Гламур, или 1 Гламур + 1 Сила Воли (см. ниже)

Бросок: Вирд + Выживание

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж плюёт на гаснущий уголёк или искру.

Результаты броска

Драматическая неудача: Вместо того чтобы сохранить приятное тепло, персонаж воспринимает окружающую среду как очень жаркую или холодную (в зависимости от того, что более подходит) и не может вновь использовать это условие⁸⁶. См. Кору, с. 181, про экстремальные температуры.

Провал: Персонаж не может отогнать холод или покорить жару.

Успех: Персонаж согревает себя, или изгоняет излишний жар, избегая перегрева. Он поддерживает комфортную для себя температуру. Если он тратит пункт Силы Воли, он может поддерживать температуру во всей комнате (тем самым делясь теплом со своими спутниками). Эффекты длятся в течении часа.

⁸⁶ Как долго – не указано.

Исключительный успех: Эффект длится целый день. При трате Пункта Силы Воли область вокруг персонажа остаётся приятно тёплой невзирая ни на что (например, нагретый воздух не уйдёт из помещения если открыть дверь)

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-1	За каждые десять градусов Цельсия ниже +10 или выше +40
-1	Нагреваемое пространство имеет размер вплоть до 10
-2	Нагреваемое пространство имеет размер вплоть до 20

Сердце Ульфа^{87**}

Персонаж излучает вокруг себя сияние летнего полдня.

Требования: Мантия (Лето) • или Расположение Двора (Лето) •••

Цена: 1 или 2 Гламура

Бросок: Сила + Оккультизм + Мантия (Лето)

Действие: Мгновенное

Уловка: Время – в интервале от без пяти минут полночь или пять минут после полуночи.

Результаты броска

Драматическая неудача: На пять минут персонаж теряет зрение

Провал: Свет не появляется

Успех: Персонаж сияет светом, ярким, как свет полуденного летнего солнца. Этот свет освещает область в пределах 200 метров вокруг персонажа и не мешает его зрению. Однако, он в значительной степени мешает всем попыткам скрытности, которые применяет персонаж. Это не истинный свет солнца и он не может нанести вреда созданиям, уязвимым для света (таким, как вампиры), но может напугать их. Свет длится до конца сцены, но персонаж может потратить два пункта Гламура при активации и призвать его на час.

Исключительный успех: Персонаж может приглушать свечение по желанию, что даёт ему как минимум возможность скрываться.

⁸⁷ А х/з знает, кто это. Возможно, какой-то мифический волк в какой-то, скорее всего, северной, мифологии, или персонаж, носящий такое имя.

Хватка Полудня***

Персонаж заимствует немного безграничной силы Лета для повышения своей собственной.

Требования: Мантия (Лето) •• или Расположение Двора (Лето) ••••

Цена: 2 Гламура

Бросок: Выносливость + Рукопашный бой + Мантия (Лето)

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж съедает кусочек льда, образовавшегося естественным путём⁸⁸.

Результаты броска

Драматическая неудача: Персонаж теряет точку Силы до конца сцены.

Провал: Персонажу не удаётся увеличить свою Силу.

Успех: Персонаж успешно увеличивает свою Силу на одну точку за успех, и ещё на одну за каждые три успеха после первого (до максимума в три пункта). Обратите внимание, что увеличенная Сила может изменить и другие характеристики, такие как Скорость. Увеличенная Сила сохраняется до конца сцены.

Исключительный успех: Выносливость персонажа тоже увеличивается на единицу до конца сцены.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Солнце хорошо видно в небе
-1	После заката

Откровение Летнего Солнцестояния⁸⁹ ****

Направляя свет солнца во всей его интенсивности, персонаж раскрывает всё, что сокрыто вокруг него. Тьма и иллюзии не могут скрыть ничего от его взора.

88 Непонятно, что имеется в виду – лед, который образовался без помощи магии (то есть, канает намороженный в морозилке), или же исключительно природный лед.

89 В оригинале слово solstice, которое имеет значение как солнцестояния, так и «кульминации». То есть, название условия можно перевести и как «кульминация откровения», «высшая точка откровения». Что вполне соответствует заявленному эффекту.

Требования: Мантия (Лето) ●●● или Расположение Двора (Лето) ●●●●

Цена: 3 Гламура

Бросок: Харизматичность + Оккультизм + Мантия (Лето)

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж использует эту силу в пределах от без пяти минут полдень до пять минут первого.

Результаты броска

Драматическая неудача: Направленная неподходящим образом энергия Лета обжигает персонажа, вместо того, чтобы явить сокровище. Подменыш до конца сцены получает один пункт тупых повреждений, и штраф -2 на все броски, включающие зрение.

Провал: Сила солнца ускользает от подменыша.

Успех: Персонаж заливают светом область радиусом до 30 метров. Везде, где сияет этот свет, способность прятаться или выдавать себя за другого снижается до броска шанса, а уже прячущиеся или маскирующиеся персонажи должны сделать бросок шанса или лишиться своей маскировки. Те, кто пытается спрятаться или обмануть других при помощи сверхъестественных сил, должны сделать бросок Незаметность + Вирд (подставьте Силу Крови, Инстинкт, и подобные характеристики, если они есть у цели) со штрафом -5 или потерять защиту своих сил. Даже Маска слабеет и мерцает; любой, кто в обычных обстоятельствах не может видеть сквозь Маску, может пройти стандартную проверку восприятия, чтобы увидеть обличье феи или подарка. Свет длится ход за успех, по истечении этого времени любой персонаж может попытаться скрыться как обычно.

Исключительный успех: Разоблачающий свет длится два хода за успех и подменыш может рассеять его по желанию.

Ужасающий взгляд Владыки*****

Подменыш обжигает своих врагов солнечным светом, направляя разрушительную силу безжалостного летнего солнца.

Требования: Мантия (Лето) ●●●●

Цена: 3 Гламура (+ 1 Сила Воли, опционально)

Бросок: Ловкость + Атлетика + Мантия (Лето)

Действие: Мгновенное

Уловка: Цель персонажа носит что-либо золотое или касается чего-либо, сделанного из золота.

Результаты броска

Драматическая неудача: Пылающая атака персонажа проходит мимо цели, а по причине слабого контроля над ней попадает туда, куда подменышу хотелось бы попасть меньше всего.

Провал: Луч солнечного света не попадает по цели, но безвредно гаснет, не причинив никому вреда.

Успех: Солнечная вспышка, пропитанная сильнейшими чарами, стремительно бьет врага, сорвавшись с рук подменыша. Она наносит число летальных повреждений, равное числу успехов на броске активации. Если подменыш потратит пункт Силы Воли, повреждения будут аgravированными. Против созданий, уязвимых к солнечному свету, эта атака может обладать дополнительными эффектами (например, нанося аgravированные или дополнительные повреждения). Дистанции этой атаки - 10/30/50 и к ней применяются обычные штрафы.

Исключительный успех: Никаких дополнительных преимуществ, кроме большого количества повреждений.

Договоры Преходящей Осени

Эти Договоры дают владеющим их подменышам власть над проявлениями страха.

Интуиция Ведьмы *

Персонаж извлекает из разума или подсознания цели информацию об одном из ее страхов.

Требования: Нет

Цена: 1 Гламур

Бросок: Сообразительность + Вирд – Спокойствие цели

Действие: Мгновенное

Уловка: Субъекту договора неизвестно имя персонажа.

Результаты броска

Драматическая неудача: Персонажу не удаётся узнать один из страхов субъекта. Что ещё хуже, в следующий раз когда персонаж заговорит с ним, он сам случайно выдаст один из собственных страхов.

Провал: Персонаж не узнаёт страхов субъекта.

Успех: Персонаж приобретает знания об одном страхе субъекта. Используйте приведённые ниже примеры модификаторов, как рекомендации по тому, какой страх узнает персонаж.

Исключительный успех: Персонаж узнаёт о двух страхах заявленного уровня, если они присутствуют.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Персонаж заключил соглашение с субъектом
-	Персонаж узнаёт страх субъекта, в данный момент владеющий его мыслями
-1	Персонаж узнаёт о страхе, который в данный момент не тревожит цель
-1	Персонаж узнаёт о конкретном типе страха (монстры Хэллоуина, или школьные страхи, и т.д.)
-2	Персонаж узнаёт страх цели, который та осознаёт, но обычно скрывает
-3	Персонаж находит страх, который цель скрывает даже от самой себя

Сказки Бабы Яги**

Во время разговора или выступления, персонаж делает какую-либо концепцию насколько может сверхъестественно пугающей, вызывая у отдельных личностей или целых толп неестественный страх перед ней.

Требования: Мантия (Осень) • или Расположение Двора (Осень) •••

Цена: 1 Гламур

Бросок: Манипулирование + Запугивание + Мантия (Осень) – высочайшее Спокойствие среди целей

Действие: Продленное (один успех на одного испуганного; каждый бросок отображает пять минут процесса нагнетания страха)

Уловка: Сверхъестественный страх, вызываемый персонажем, основан на мифе,

городской легенде, или реальной угрозе, с которой знакомы все субъекты Договора.

Результаты броска

Драматическая неудача: Персонаж не влияет на свои цели как задумано. Вместо этого они считают его нелепым и жалким, и он получает штраф -1 на все Социальные броски против них до конца сцены или ночи (в зависимости от того, что будет длиться дольше).

Провал: Персонажу не удаётся вызвать сверхъестественный страх.

Успех: Субъекты приобретают временный страх к теме, затронутой подменным. Не подкреплённый дальнейшими стимулами, он проявит себя лишь как тревожные перешёптывания, нервные разговоры и мороз по коже у нескольких людей. Но если эти люди столкнутся с убедительным воплощением данного страха, этот Договор вызовет сверхъестественно сильный испуг у всех, попавших под его влияние. Они будут охвачены парализующим разум ужасом, и будут бежать от созданного чудовища в течение количества ходов, равных количеству набранных подменным успехов. Если они не могут бежать, они съёживаются и сжимаются в комок (но не теряют свою Защиту).

Исключительный успех: Страх, посеянный персонажем, дал богатые всходы. Добавьте значение Вирда подменного к числу ходов, которое субъекты должны бежать в панике или сжиматься от страха.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Зловещая обстановка (к примеру, кладбище, или увядший сад)
-1	За каждые пять людей в толпе/на приёме, <i>не являющиеся</i> целями Договора
-1	Уютная, безопасная обстановка (освещённая гостиная, или уютный дружелюбный кабинет ⁹⁰⁾)

Сердце Муравьиного льва ^{91***}

90 В оригинале «деканат», но наш перевод все-таки сделан с расчетом на реалии России и восприятия ее жителей.

91 Насекомое, которое в природе отличается патологическим бесстрашием.

Персонаж использует этот Договор с Осенью, чтобы укрепить себя против всех видов страха, обычного или сверхъестественного.

Требования: Мантия (Осень) •• или Расположение Двора (Осень) ••••

Цена: 1 Гламур

Бросок: Уверенность + Расследование + Мантия (Осень)

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш съедает паука или иного мелкого грызуна/вредителя/паразита⁹², которого в прямом смысле запугали до смерти.

Результаты броска

Драматическая неудача: Персонаж становится более восприимчивым к страху. Добавьте два дайса на любые попытки со стороны испугать его до следующего рассвета.

Провал: Персонаж не приобретает какой-либо особой стойкости

Успех: Персонаж приобретает мужество перед лицом страха. Обычные попытки испугать, угрожать или вызвать панику автоматически терпят неудачу. Сверхъестественные попытки испугать его получают штраф, равный числу успехов, набранных на броске. Это длится до конца сцены.

Исключительный успех: Защита длится до следующего рассвета.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Персонаж использует это условие в окружении, вселяющем уверенность (например, среди друзей, в удобном убежище, или под спасительным солнцем)
От -1 до -3	Персонаж использует это условие когда уже испытывает тревогу (например, окружённый зомби, в логове вампира, или потерявшись на ночном и окутанном туманом кладбище)

Запах урожая ****

92 В оригинале vermin. Это слово означает любого мелкого паразита или вредителя, с точки зрения человека, будь то грызун или насекомое.

Персонаж подбадривает друзей и союзников, защищая от страха их, а также и себя.

Требования: Мантия (Осень) ●●● или Расположение Двора (Осень) ●●●●●

Цена: 2 Гламура

Бросок: Харизматичность + Выразительность + Мантия (Осень) (- Уверенность субъекта, если он пытается сопротивляться)

Действие: Продленное (один успех за субъекта, каждый бросок отображает минуту ободряющей речи или действий)

Уловка: Двое из субъектов этого договора больше всего боятся друг друга.

Результаты броска

Драматическая неудача: Попытка придать сил союзникам терпит неудачу. Персонаж не может предпринимать повторных попыток до следующего рассвета.

Провал: Персонаж не продвигается к намеченной цели.

Успех: Персонаж движется к цели. Если он набирает необходимое число успехов, он выполняет задуманное. Попавшие под влияние союзники полностью невосприимчивы к обычным попыткам испугать их, а сверхъестественные попытки получают штраф, равный выбранному подменьшему штрафу на активацию Договора. Этот эффект длится до конца сцены

Исключительный успех: Защита длится до следующего рассвета.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Союзники персонажа находятся в дружественном окружении (среди друзей, в удобном убежище или под спасительным солнцем)
-1	За каждый пункт штрафа к броскам, которые могли бы вызвать сверхъестественный штраф (до максимума, равного Вирду подменьша) ⁹³ .
От -1 до -3	Союзники персонажа уже испытывают тревогу (например, окружённые зомби, в логове вампира, или потерявшиеся на ночном и окутанном туманом кладбище)

⁹³ Обратите внимание, что ситуационные штрафы (которые в графе ниже), а также иные, из этого броска вычитаться не будут.

Обличье Бабы Яги*****

Персонаж принимает облик одного из самых сильных страхов цели.

Требования: Мантия (Осень) ••••

Цена: 3 Гламура + 1 Сила Воли

Бросок: Сообразительность + Эмпатия + Мантия (Осень)

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж сам является одним из сильнейших страхов субъекта.

Результаты броска

Драматическая неудача: Персонаж временно видит в субъекте один из своих величайших страхов. Он получает один пункт тупых повреждений.

Провал: Персонажу не удаётся стать кошмаром субъекта.

Успех: Для всех наблюдателей подменыш превращается в один из величайших страхов субъекта. Персонаж не может увидеть свой новый облик без помощи отражающей поверхности. Цель Договора получает пункты тупых повреждений, вызванные страхом, в количестве, равном числу успехов на броске подменыша, и в состоянии только спастись бегством или сжиматься от страха такое же число ходов. Субъект сохраняет свою Защиту. Этот облик может испугать и других, но не имеет над ними какой-либо особой силы (за тем исключением, что его можно использовать вместе со Сказками Бабы Яги, приведёнными выше).

Исключительный успех: Субъект этого Договора теряет пункт Силы Воли и не может использовать Защиту до конца следующего хода.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Персонаж сам создал страх субъекта
+1	Тематически подходящее место (например, заброшенная школа для страха перед учителем)
-1	Кто-то пытается помочь цели справиться со страхом
-1	Место не располагает к конкретному страху

	(например, Фредди Крюгер на пляжном пикнике)
--	--

Договоры Вечной Осени

Персонажи, использующие Договоры Вечной Осени, влияют на урожай, осеннюю природу и погоду.

Последний вздох Исаака⁹⁴ *

Персонаж побуждает растение созреть для сбора урожая. Подменыши часто используют это условие, чтобы раздобыть еды, но некоторые при его помощи собирают и более зловещие плоды, такие как ягоды омелы.

Требования: Нет

Цена: 1 Гламур

Бросок: Манипулирование + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Растение или дерево никому не принадлежит или подменыш получил разрешение собирать с него плоды или какую-то другую часть⁹⁵.

Результаты броска

Драматическая неудача: Растение вянет и прекращает плодоносить на год и день.

Провал: Персонажу не удаётся заставить растение плодоносить.

Успех: В течение минуты растение дает богатый урожай. На тыкке созревает несколько пухленьких тыкв, ветвь яблони склоняется под тяжестью наливных яблок, и так далее. Этот Договор может повлиять лишь на те части растения, которое подменыш может обхватить рукой. Он может повлиять на ветвь яблони, охватив её рукой (Договор подействует на всю ветвь), но не всю яблоню. Таким же образом он может повлиять только на некоторые ветви куста голубики, если не сможет охватить куст у самых корней.

Исключительный успех: Договор влияет на всё растение, даже если подменыш может выбрать целью лишь его часть.

⁹⁴ Видимо, имеется в виду тот самый персонаж из библейской легенды о проверке патриарха Авраама на верность богу Иегове.

⁹⁵ «Вершки или корешки»...

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	В течении месяца (в любую сторону) от природного времени сбора урожая этого растения
-1	Месяц, противоположный естественному для урожая этого растения

Взор Увядания **

Персонаж может заставить растение увянуть, лишь взглянув на него. Животные, встретившие его взгляд, также начинают испытывать недомогание.

Требования: Мантия (Осень) • или Расположение Двора (Осень) •••

Цена: 1 Гламур

Бросок: Харизматичность + Точные науки + Мантия (Осень)

Действие: Мгновенное

Уловка: На растении есть имя персонажа (или известное прозвище), вырезанное на коре или написанное на прикреплённом ярлычке.

Результаты броска

Драматическая неудача: Персонажу не удаётся навредить цели и он получает пункт тупых повреждений.

Провал: Персонажу не удаётся повлиять на цель.

Успех: Персонаж побуждает растение впасть в зимнее оцепенение или увянуть, если того пожелает, но не может заставить его расцвести или стать более здоровым. По его желанию растение мгновенно сбрасывает листву, или прячется в луковицу будто в разгар зимы, сбрасывает иголки, листья и лепестки, полностью вянет до почти мёртвого состояния. Растения, которых насильно вогнали в сезон Зимы, остаются живы и возрождаются с наступлением настоящей Весны, но только самый искусный садовник может вернуть растение с границы смерти.

Если это условие используется против животных, а также людей или даже сверхъестественных существ, оно наносит пункт тупых повреждений за успех. Броня не спасает против взгляда, хотя Защита всё ещё применяется.

Исключительный успех: Персонаж может совсем убить растение. Он может

принудить растение впасть в зимнее оцепенение на год и день, и ожить только весной, последующей по прошествии этого времени.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Растение уже болеет или о нём плохо заботились
-1	Растение исключительно здорово и за ним хорошо ухаживали

Брат Лихорадки***

Жизнь в мире увядает с приходом осени. Это условие грозит схожей участью и врагам подменыша.

Требования: Мантия (Осень) •• или Расположение Двора (Осень) ••••

Цена: 2 Гламура

Бросок: Ловкость + Медицина + Мантия (Осень) – Выносливость цели

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж может назвать две болезни, которыми переболел или болеет субъект и одну из тех, которых субъект боится.

Результаты броска

Драматическая неудача: Вместо того, чтобы ослабить соперника, персонаж сам теряет силы. Он получает штраф -1 на все броски, как будто бы не спал 30 часов кряду, и получает один пункт тупых повреждений, как если бы страдал от жажды несколько дней. (см корник стр и стр для более подробной информации о лишении сна и жажде).

Провал: Персонажу не удаётся истощить субъекта.

Успех: Цель получает один пункт тупых повреждений за успех, как если бы страдала от обезвоживания. Вдобавок она получает -1 штраф из-за усталости на все броски за каждые два пункта Вирда подменыша (с округлением вверх). Субъект испытывает настоящую усталость, то есть, штрафы исчезнут только после сна. Субъект не страдает от настоящего обезвоживания, поэтому тупые повреждения излечиваются как обычно.

Исключительный успех: Субъект действительно испытывает обезвоживание, поэтому пункты тупых повреждений не излечиваются, пока он не восстановит запас

жидкости.

Оседлав Опавшие Листья ****

Подменыш ненадолго становится воплощением Осени, превращаясь в яркий ворох сухих осенних листьев. Эту способность обычно используют, чтобы перемещаться, не вызывая подозрений или для того, чтобы избежать вреда.

Требования: Мантия (Осень) ••• или Расположение Двора (Осень) •••••

Цена: 2 Гламура

Бросок: Ловкость + Выживание + Мантия (Осень)

Действие: Мгновенное

Уловка: Во время активации договора персонаж ловит лист, который опал сам собой.

Результаты броска

Драматическая неудача: Не всё тело, а только внутренности персонажа на время превращаются в листья. От шока он получает два пункта тупых повреждений.

Провал: Превращения не происходит.

Успех: Тело подменыша превращается в ворох осенних листьев. Несмотря на фрагментарность своего тела, подменыш всё ещё единая сущность, и листья крайне трудно разделить или рассеять. Эти листья к тому же крайне устойчивы к повреждениям, хотя подменыша в этой форме всё ещё можно ранить. Находясь в этой форме он получает +6 к защите, этот бонус не применяется к атакам, которые могли бы нанести вред множеству опавших листьев одновременно, таким как пламя или лопасти огромного вентилятора. В этой форме подменыш может летать со Скоростью, равной его Скорости -3, набирая высоту в восходящих потоках. Он также может проходить через отверстия, слишком маленькие для его обычной формы. Но пока он находится в форме листьев, он не может взаимодействовать с материальными объектами или наносить какие либо повреждения.

Исключительный успех: Бонус к защите персонажа увеличивается до +8 и он может летать с полной Скоростью.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-1	Весной
+1	Зимой или Осенью

Слёзы осени*****

Подменыш призывает град, который может быть как достаточно мелким, чтобы загнать людей по домам, так и достаточно крупным для нанесения серьёзных повреждений.

Требования: Мантия (Осень) ••••

Цена: 3 Гламура

Бросок: Манипулирование + Оккультизм + Мантия (Осень)

Действие: Продленное (5+ успехов, каждый бросок отображает 10 минут выкрикивания команд небу)

Уловка: Персонаж держит ключ, полностью покрытый льдом, который растает к началу ритуала.

Результаты броска

Драматическая неудача: Попытка управлять погодой не удаётся. Локализованная буря с градом желаемой силы формируется в размере, достаточном чтобы парить над головой подменыша и ронять градины только на него. Это длится час, и время, проведённое в помещении (или в безопасности) не считается.

Провал: Персонаж не продвигается к цели.

Успех: Персонаж добился прогресса. Если накопленное число успехов равно или превышает необходимое число, град начинает идти в любом месте в пределах видимости подменыша. Пять успехов призывают мелкий град с градинами, которые могут больно бить, но не причиняют вреда. За каждые добавочные десять успехов градины наносят пункт тупых повреждений каждому, кто попал в область действия в каждый ход, до максимума в три пункта тупых повреждений. Град идёт число минут, равное Вирду подменыша, и накрывает область радиусом 100 метров за каждый пункт Вирда подменыша

Исключительный успех: Персонаж далеко продвинулся в достижении намеченной цели.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Уже облачно и холодно
-1	Ясное небо
-1	Совершенно не в тот сезон.

Договоры Преходящей Зимы

Договоры Преходящей Зимы позволяют подменщикам управлять знаковой эмоцией Двора - Печалью.

Драконье Знание*

С одного взгляда персонаж может узнать причину печали цели.

Требования: Нет

Цена: 1 Гламур

Бросок: Вирд + Эмпатия – Спокойствие цели

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж на мгновение сталкивается с целью взглядом

Результаты броска

Драматическая неудача: Подменщик не может понять причину печали субъекта условия, но печаль затрагивает самого персонажа. Эта печаль длится до конца сцены и накладывает штраф -1 на все Социальные броски.

Провал: Персонажу не удаётся обнаружить, о чём сожалеет персонаж.

Успех: Персонажу становится известен источник печали цели, которую та испытывает *сейчас* и не приносит никакой пользы (даже при успешном использовании), если цель в данный момент не испытывает печали (или грусти, или иной схожей эмоции).

Исключительный успех: Если цель не печалится в данный момент, но была в печали на протяжении прошедшего часа, персонаж обнаруживает причину *этого* и почему печаль ушла.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Эмоция очевидна
-1	Цель трудно разглядеть

Удавка наваждения⁹⁶ **

96 В оригинале Slipknot Dreams. Если честно, у нас вообще нет идей, как комбинировать это словосочетание на русский язык, а гугл так вообще считает, что первое слово – исключительно

Подменыш вынуждает цель забыть о своих горестях на время, достаточное для того, чтобы обсудить насущные вопросы.

Требования: Мантия (Зима) • или Расположение Двора (Зима) •••

Цена: 1 Гламур

Бросок: Манипулирование + Обман + Мантия (Зима) – Уверенность цели

Действие: Мгновенное

Уловка: Субъект взял что-то у персонажа в течение прошедших 24 часов.

Результаты броска

Драматическая неудача: Субъект погружается в печаль ещё глубже, и взаимодействовать с ним становится ещё тяжелее.

Провал: Персонажу не удаётся отбросить печали субъекта.

Успех: Субъект полностью забывает, почему он был печален, и даже о том, что мгновение назад он вообще был печален. Число минут, равное выпавшему количеству успехов, он действует так, как будто бы всё в полном порядке,.

Исключительный успех: Персонаж при желании *может* заставить цель пребывать в блаженном неведении целый час.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Мелкая или абстрактная печаль (смерть золотой рыбки, общее положение дел в мире)
-2	Глубокая личная трагедия (целая ветвь семьи погибла в катастрофе)

Лица в Воде***

Цель вспоминает дурное событие из прошлого и погружается в него, исполняясь печали.

Требования: Мантия (Зима) •• или Расположение Двора (Зима) ••••

Цена: 1 Гламур

название группы. В итоге, внимательно вчитавшись в описание действия условия, мы решили, что этот вариант перевода описывает его достаточно точно и достаточно мрачно. Если вы точно поймете, что оригинальное название таит в себе намек на что-то большее и высшее, сообщите нам.

Бросок: Интеллект + Расследование + Мантия (Зима) – Спокойствие цели

Действие: Мгновенное

Уловка: Цель носит при себе фотографию (или другое изображение) старшего родственника или предка.

Результаты броска

Драматическая неудача: Попытка терпит неудачу, и цель условия на весь день приобретает иммунитет к условиям Договора Преходящей Зимы, используемых этим персонажем.

Провал: Субъект условия не подвергается влиянию Договора.

Успех: Цель вспоминает одно печальное или болезненное событие из прошлого, и это вызывает у нее печаль. Персонаж не может повлиять на то, какое именно воспоминание всплывёт на поверхность. Социальные броски субъекта условия получают штраф, равный половине успехов, набранных подменным; те же самые штрафы применяются к людям, пытающимся повлиять на субъекта. Воспоминания и чувство печали в связи с ними длятся одну сцену.

Исключительный успех: Персонаж может вызвать ещё одно такое событие (которое может оказаться тем же самым, или же другим воспоминанием) в установленное им время в течении следующих 24 часов.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Субъект вообще склонен расстраиваться
-1	Субъект оптимист по природе своей
-1	С субъектом <i>только что</i> случилось что-то хорошее
-3	У цели нет действительно печальных воспоминаний (например, у совсем маленького ребенка)

Поля под паром, скудный урожай ****

На значительный период времени персонаж уничтожает способность цели испытывать положительные эмоции.

Требования: Мантия (Зима) ••• или Расположение Двора (Зима) •••••

Цена: 2 Гламура

Бросок: Манипулирование + Запугивание + Мантия (Зима) против Спокойствие + Вирд

Действие: Состязательное; сопротивление рефлексивно

Уловка: Персонаж сделал цель счастливой (или ещё более счастливой) в последние десять минут

Результаты броска

Драматическая неудача: Субъект в течение целого дня сохраняет способность испытывать положительные эмоции и невосприимчив к Договорам Преходящей Зимы со стороны этого подменыша.

Провал: Персонаж не влияет на субъекта.

Успех: Субъект условия полностью теряет способность испытывать положительные эмоции, такие как радость, счастье и их вариации, в течение одного дня за выброшенный успех. Он становится неспособен восстанавливать Силу Воли, действуя согласно своему Пороку или Добродетели, и получает штраф -2 на все Социальные броски.

Исключительный успех: Положительные эмоции субъекта остаются притупленными, пока подменыш не отпустит их.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Субъект уже в печали
-1	Субъект в данный момент переживает положительные эмоции
-2	Положительные эмоции субъекта особенно сильны

Каждая печаль драгоценна*****

Персонаж усиливает эмоции уже испытывающей печаль цели настолько, что та неспособна ни на какие действия.

Требования: Мантия (Зима) ••••

Цена: 3 Гламура + 1 Сила Воли

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Мантия (Зима) против Спокойствие + Вирд

Действие: Состязательное; сопротивление рефлексивно

Уловка: Субъект попробовал на вкус одну из слезинок подменыша.

Результаты броска

Драматическая неудача: Субъект продолжает испытывать умеренную печаль, но сам персонаж мгновенно сокрушён величайшей скорбью. Он теряет свою защиту до следующего действия

Провал: Персонажу не удаётся усилить эмоции субъекта.

Успех: Печаль субъекта разрастается до невообразимых размеров. Он не может делать ничего иного, кроме как сжаться в комок и отвратительно себя чувствовать число ходов, равное набранному на броске успехам. Цель условия не может двигаться или предпринимать какие-либо действия, но сохраняет свою Защиту. Этот Договор влияет только на те цели, которые уже испытывают печаль.

Исключительный успех: Эмоция субъекта настолько охватывает его, что он теряет свою Защиту на время действия Договора

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+2	Печаль субъекта уже огромна
+1	Печаль субъекта сильна
-1	Печаль субъекта весьма незначительна

Договоры Вечной Зимы

Подменыши, владеющие Договорами Вечной Зимы, управляют силой холода самой Зимы.

Дыхание Джека *

Персонаж значительно остужает комнату или пространство приблизительно размером с комнату.

Требования: Нет

Цена: 1 Гламур

Бросок: Вирд + Выживание

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж слышит как кто-то дрожит, или пробует чей-то пот⁹⁷.

Результаты броска

Драматическая неудача: В комнате теплеет, а не холодает.

Провал: Персонажу не удаётся остудить комнату.

Успех: Комната остывает до той температуры, до какой персонаж решил прежде, чем сделать бросок. Смотри примеры модификаторов, приведённые ниже, чтобы определить насколько он может понизить температуру и в насколько большом помещении. Охлаждение длится сцену, прежде чем температура постепенно не вернётся к норме.

Исключительный успех: Охлаждение длится пока того желает персонаж и лишь потом возвращается к норме.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-1	За охлаждение на каждые 10 градусов Цельсия ⁹⁸
-1	Размер комнаты 20
-2	Размер комнаты 40

Касание Зимы**

Жидкости замерзают под легким касанием пальцев подмышки.

Требования: Мантия (Зима) • или Расположение Двора (Зима) •••

Цена: 1 Гламур

Бросок: Интеллект + Точные науки + Мантия (Зима)

Действие: Мгновенное

Уловка: Вначале персонаж пишет жидкостью на сухой поверхности ненавистное ему имя или идею.

Результаты броска

Драматическая неудача: Руки персонажа становятся очень холодными, и он получает

⁹⁷ В оригинале tastes. В форме глагола это слово можно перевести и как «пробовать», и как «обонять». То есть, подмышку либо пробует пот на вкус, либо ощущает запах пота.

⁹⁸ В оригинале было «на каждые 20 градусов по Фаренгейту».

пункт тупых повреждений от лёгкого обморожения.

Провал: Персонажу не удаётся заморозить жидкость.

Успех: Поверхность жидкости замерзает. Жидкость обладает номинальной Силой (например, чтобы рассчитать, какой вес может выдержать замёрзшая поверхность пруда), равной набранному числу успехов (**смотри корник ,стр 47 для информации о Силе и Весе**). Эта Сила эффективна для двух-трех квадратных метров, а не всей поверхности, то есть группа может переходить замёрзший пруд до тех пор, пока ее члены держат дистанцию друг от друга. Персонаж может распределить свой вес (уменьшив его примерно вдвое) если ляжет на замёрзшую поверхность. Смотри список модификаторов для определения области действия этого Договора. Поверхность жидкости остаётся замёрзшей пока не оттает естественным путём.

Исключительный успех: Персонаж может мгновенно вернуть замёрзшую жидкость к нормальному состоянию, если сделает это в течении той же сцены.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Жидкость итак почти у точки замерзания
-	Область размером с ванну
-1	Область размером с проезжую часть
-2	Область размером с плавательный бассейн
-3	Область размером с парковку

Оседлав Челюсть Дьявола***

Персонаж окружает себя аурой холода, такой сильной, что она способна вывести из строя его противников.

Требования: Мантия (Зима) •• или Расположение Двора (Зима) ••••

Цена: 2 Гламура

Бросок: Ловкость + Незаметность + Мантия (Зима)

Действие: Мгновенное

Уловка: В радиусе семи метров от персонажа звонит колокольчик.

Результаты броска

Драматическая неудача: Персонаж мгновенно замерзает, получая два пункта тупых повреждений.

Провал: Персонажу не удаётся применить условие.

Успех: Персонаж покрывает область в пределах семи метров покровом сильнейшего холода. Любой в этой области, которая перемещается вместе с персонажем, кроме самого персонажа, получает штраф -1 на все действия, находясь в ауре холода. Несколько подменышей, использующих это условие, не увеличивают степень холода, но штраф возрастает при дальнейшем контакте с областью. За каждые пять ходов, проведённые в зоне холода (это кумулятивно), штраф увеличивается на единицу. Штрафы мгновенно исчезают, когда аура спадёт или персонаж выйдет за её пределы, но возвращаются в полной силе, если он попадёт в неё вновь. Эта область существует число минут, равное успехам на броске или же до тех пор пока персонаж не потеряет сознание или не умрёт.

Исключительный успех: Холод продолжается целую сцену или до потери сознания или смерти персонажа.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+2	Уже весьма холодно
+1	Уже прохладно
-1	Тёплый денёк
-2	Жара

Упавшее с лесов ****

Персонаж заставляет волну холодного воздуха и замёрзших капель материализоваться над головой противника и обрушиться на него.

Требования: Мантия (Зима) ●● или Расположение Двора (Зима) ●●●●

Цена: 3 Гламура

Бросок: Ловкость + Атлетика + Мантия (Зима) – Защита цели

Действие: Мгновенное

Уловка: Цель Договора носит серебряное украшение, имеющее для неё религиозное значение.

Результаты броска

Драматическая неудача: Порыв ветра, несущий мелкие частицы льда, хлещет персонажа, нанося порезы, что вызывает один уровень летальных повреждений.

Провал: Персонажу не удаётся осуществить свою атаку.

Успех: Заряд холода и льда наносит пункт летальных повреждений за каждый успех на броске. Цель атаки из-за сильного озноба также получает штраф -1 на все действия до конца сцены.

Исключительный успех: Атака наносит большое количество повреждений. Штраф от холода увеличивается до -2.

Ведьмин Рай *****

Подменыш вызывает долгую снежную бурю на обширной территории.

Требования: Мантия (Зима) ••••

Цена: 3 Гламура + 1 Сила Воли

Бросок: Харизматичность + Оккультизм + Мантия (Зима)

Действие: Продленное (5+ успехов; каждый бросок отображает пять минут заклинания небес)

Уловка: Персонаж видит луну в небе и слышит волчий вой.

Результаты броска

Драматическая неудача: Попытка терпит неудачу, погода улучшается и становится чуть теплее.

Провал: Персонаж не продвинулся к цели.

Успех: Персонаж добился некоторого прогресса. Если он набирает необходимое число успехов, начинается буря. Требуемые пять успехов призывают лёгкие ветры в радиусе полутора километров, дующие в течение часа. Каждые дополнительные пять успехов понижают температуру на пять градусов Цельсия, увеличивают скорость ветра на восемь километров в час, удваивают радиус шторма, или увеличивают его продолжительность на один час.

Исключительный успех: Персонаж значительно продвинулся к цели

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+2	Уже идёт лёгкий снег
+1	Уже пасмурно
-1	Тёплая погода
-2	Совсем не сезон

Договоры Гоблинов

Договоры Гоблинов – один из тех сомнительных товаров, торговля которыми процветает на самом дне сообщества фей. Все они легко изучаемы и дешёвы в применении. Столь дешевы они потому, что изначально имеют изъян. Каждый Договор Гоблинов имеет свою цену – что-то опасное или неприятное случится с подменышем после его использования. Не существует ни одного известного Договора или иной силы, что позволила бы избежать уплаты этой цены. Драматическая неудача, выброшенная при активации Договора Гоблинов, обычно заканчивается тем, что персонаж платит цену, не получая никакой выгоды. В отличие от других Договоров, Договоры Гоблинов не объединены в последовательности и могут приобретаться в любом порядке. Подменыш может приобрести трёхточечный Договор Гоблинов не зная ни единого одно- или двухточечного. Также они стоят меньшее количество опыта (**см стр**). Тем не менее, начинающий персонаж может приобрести только одноточечные договоры в процессе создания персонажа.

Мен Удачи на Судьбу *

Персонаж узнает, чем завершится событие, исход которого невозможно предугадать. За это он станет жертвой невезения в течение последующих нескольких часов. Он не сможет вновь использовать этот Договор до тех пор, пока с ним не случится эта неприятность.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Сообразительность + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Договор используется для выигрыша в азартной игре.

Результаты броска

Драматическая неудача: Подменыш уплачивает цену Договора, но не получает его преимуществ.

Провал: Персонажу не грозит ни удача, ни её отсутствие.

Успех: Подменышу становится известен результат какого-либо случайного или неведомого ему события, например, по какой улице из четырёх побегут преследуемые им люди, или какой лотерейный билет купить, чтобы выиграть сумму между 10 и 25 \$. Договор не отвечает на открытые вопросы (такие, как «Где я могу найти мою цель?»), только на

вопросы, ответ на которые включает несколько очевидных вариантов. Этот Договор не может заставить случиться что-либо невозможное и не может предугадать что-либо с шансом удачного ответа меньше чем один к ста. В течение следующего дня персонажу однажды не повезёт – в момент, когда он будет преследовать кого-то, в него врежется неуклюжий пешеход, хороший костюм будет загублен брызгами от проезжающей машины, или сотовый разрядится в неподходящий момент. Эта неудача никогда не угрожает жизни, она просто огорчает и причиняет неудобства. В худшем случае эта неудача может нанести персонажу два-три уровня тупых повреждений.

Исключительный успех: Персонаж делает необычно точные догадки, выигрывает 50\$ в лотерею или два раза угадывает куда именно свернёт убегающий.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Тратит несколько минут, чтобы тщательно изучить ситуацию
-1	Принимает мгновенное решение наугад

Сделка Стрелка*

Подменыш может благословить оружие, такое как лук, арбалет или любое огнестрельное, таким образом, что два из последующих трёх выстрелов будут крайне точными. Но оставшийся третий (выбираемый рассказчиком и неизвестный персонажу и игроку) автоматически сводится к броску шанса.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Ловкость + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж сражается на дуэли или в ином бою, о котором стороны договорились заранее.

Результаты броска

Драматическая неудача: Персонаж платит цену Договора, не получая его преимуществ.

Провал: Благословение не влияет на оружие.

Успех: Подменыш благословляет конкретное оружие таким образом, что следующие

два из последующих трёх выстрелов будут крайне точными. Каждый успех уменьшает штрафы дистанционного боя, как правило, назначаемые за расстояние (штрафы дистанции), положения (цель лежит ничком), размер (за очень мелкие цели) или факторы окружения, такие как темнота, снег, штрафы за укрытия, и всё остальное, что не направлено напрямую против подменыша. Но один из следующих трёх выстрелов проклят и автоматически будет броском шанса. Ни благословление, ни проклятие не влияют на выстрелы, сделанные без намерения поразить цель или холостыми.

Исключительный успех: Не считая значительного уменьшения штрафов никаких иных бонусов.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Персонаж использует оружие, которым владеет как минимум месяц и использует как основное дистанционное оружие
-1	Персонаж использует это оружие впервые

Безумие Прорицателя **

Подменыш получает отчётливое видение о прошлом или будущем некой личности или места. Впоследствии он ненадолго тем или иным образом сходит с ума. Безумие длится целый день, на исходе которого персонаж также забывает и предсказанное.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Сообразительность + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш предсказывает прошлое или будущее возлюбленного.

Результаты броска

Драматическая неудача: На один день Подменыш получает серьёзное психическое расстройство из указанных ниже.

Провал: Подменыш не переживает ни видений, ни безумия.

Успех: Подменыш может получить видение о прошлом или будущем. Сперва он заявляет цель: личность, место или объект, которые он видел, посещал или касался хотя бы однажды. Он может назначить целью себя. Если он смотрит в прошлое цели, он может видеть

его с безупречной ясностью, наблюдая всё, что происходило. Каждый успех позволяет подменышу видеть один ход времени в движении, начиная с момента заявленного при активации Договора. Как вариант, подменыш может задать простой вопрос о будущем цели и получить общий ответ. Примеры подходящих вопросов включают в себя: «В каком часу вернётся сегодня ночью домой Джозеф Клейн?» или «Убьет ли Душитель из Северного парка кого-либо этой ночью?» (учитывая состоявшуюся недолгую встречу с Душителем в прошлом). Неподходящие вопросы дают невразумительные ответы. Каждый успех даёт подменышу ответ на один простой вопрос о будущем цели, дополнительные успехи позволяют подменышу задавать последовательные вопросы, и получать более точные детали. Например, можно будет спросить, задержится ли Джозеф Клейн по дороге домой или уточнить точное время или место следующего убийства Душителя.

Использование этого предвидения вызывает временное безумие. Если подменыш выбросил три и менее успеха, он получает одно из следующих серьезных психических расстройств: Мания Величия, Раздвоение Личности, Паранойя или Шизофрения. С четырьмя и более успехами он получает одно из последующих умеренных расстройств: Нарциссизм, Иррациональность, Подозрительность или Вокализация. Вне зависимости от числа успехов безумие длится целый день.

Исключительный успех: Помимо множества успехов никаких иных преимуществ.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Субъект предсказания присутствует тут же
-1	Подменыш умеренно знаком с целью (например, с коллегой по работе, или местом, которое регулярно посещает)
-2	Подменыш встречал человека, место или предмет несколько раз.
-4	Подменыш сталкивался с целью лишь однажды.

Законное Проникновение**

Этот Договор позволяет подменышу открыть любую дверь так же легко, как если бы он был ее владельцем, мгновенно отпирая все замки и отключая сигнализацию. Но, используя этот Договор, подменыш может быть уверен, что он сам будет столь же уязвим. В следующий

раз, когда кто-либо с дурными или враждебными намерениями попытается взломать его жилище или часто используемый им транспорт, замок откроется сам и любая охранная система откажется работать. Тем не менее, камеры и другие следящие устройства запечатлеют персонажа.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Сообразительность + Воровство

Действие: Мгновенное

Уловка: Если используется, чтобы открыть проход в жилище личного врага – того, кого знает персонаж, кто знает персонажа и кто признаёт свою вражду с персонажем.

Результаты броска

Драматическая неудача: Подменыш платит цену Договора, но не получает преимуществ.

Провал: Договор не срабатывает, но персонаж не обязан платить цену.

Успех: Договор отпирает желаемую дверь. Если её изучить, дверь сохранит следы взлома, а камеры и записывающие устройства запечатлят вторжение. Позже одна из дверей или иных запирающих устройств, принадлежащих подменышу пострадает от подобного эффекта. Многократное использование этого Договора до того, как уплачена его цена, привлекает к жилищу и транспорту подменыша людей с дурными намерениями, и значительно увеличивает вероятность взлома или кражи.

Исключительный успех: Желаемая дверь не сохраняет следов взлома персонажем, а камеры и иные записывающие устройства не фиксируют его присутствия

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
От -1 до -3	Особо сложный замок или сигнализация
+1	Ношение предмета одежды или фотографии того, кто регулярно отпирает дверь

Золото дураков**

Распространённый трюк фей, этот Договор может заставить предмет выглядеть иначе, скрыв его Маской. Чаще всего этот Договор используют для обмана глупых и жадных людей, расплачиваясь всяким хламом за ценные вещи и услуги. В наш век и в наши дни это стало

куда более опасным делом, так как Договор оставляет обманутых дурачков со знанием о том, кто именно их одурачил. Ведь Джентри любят, когда о них помнят.

Цена: 1 Гламур

Бросок: Манипулирование + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш использует этот Договор, чтобы обмануть того, кто за прошедшие 24 часа был нечестен с ним или нарушил данное ему слово.

Результаты броска

Драматическая неудача: Подменышу не удаётся скрыть предмет Маской и он не может предпринять последующих попыток в течении 24 часов.

Провал: Подменышу не удаётся скрыть объект Маской.

Успех: Подменыш заставляет обычный, простой, предмет выглядеть другим объектом схожего размера и формы. Это условие в виде исключения дарует объекту свойства Маски (**см стр 172.**) и к нему применимы все правила, касающиеся Маски. Оружие нельзя заставить выглядеть совершенно безобидным, а броню можно выдать за какую-либо менее подозрительную защитную форму одежды (например, спортивные щитки), но не за обычную одежду. Этот Договор не может повлиять на предметы, которые подменыш бы не мог поднять с лёгкостью.

С позиции взаимодействующих с предметом людей эффект Договора чисто психологический, как и с Маской, скрывающей облик подменыша. Сухой лист, выдающий себя за 100\$ купюру, будет выглядеть и ощущаться как 100\$ купюра для любого смертного, взаимодействующего с ней, но она не пройдёт механической проверки на подлинность. Соответственно, игральная карта, которую выдают за платиновую кредитку, не будет считываться банкоматом и не даст доступа к счетам. Поскольку данная иллюзия лишь эффект Маски, зачарованные люди, другие подменыши, и иные существа, способные видеть сквозь Маску, автоматически免疫 к этой силе.

Преобразующие силы этого Договора длятся до конца сцены. Если лишившийся Маски объект всё ещё находится в собственности смертного или сверхъестественного существа, на которого влияла его Маска (например, подменыш расплатился призрачными деньгами), он начинает верить, что подменыш был как-то связан с этим предметом.

Исключительный успех: Как и в случае обычного успеха, но Маска держится до следующего рассвета, и свидетели не получают права на бросок Сообразительность +

Спокойствие, чтобы распознать причастность подменыша.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
-3	Выдать не имеющий ценности предмет за что-то крайне дорогое (камешек на шнурке за брильянтовое кольцо)
-2	Выдать не имеющий ценности предмет за что-то умеренной ценности (сухие листья за 20\$ купюры)
-1	Выдать за что-то иное несколько схожих предметов(пригоршню бутылочных крышек за горсть испанских дублонов)
-1	Выдать объект умеренной ценности за что-то очень дорогое (Колье из полудрагоценных камней за бриллиантовое)
-	Выдать объект незначительной ценности за объект умеренной (5\$ купюру за 20\$)

Тяготы Жизни***

Если подменыш действует быстро, он способен исцелить чужую рану или устранить угрозу жизни, такую как сердечный приступ. Но такое исцеление приводит к тому, что подменыш берёт на себя тяготы жизни этого человека. В течение следующего дня весь урон, который мог бы быть нанесен этому персонажу, приходится на подменыша. Подменыш не может исцелять себя этим Договором.

Цена: 2 Гламур

Бросок: Эмпатия + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Цель пострадала, спасая подменыша.

Результаты броска

Драматическая неудача: Подменыш платит цену Договора, но не получает его преимуществ.

Провал: Подменыш не исцеляет цель и не берёт на себя её тяготы.

Успех: За каждый выброшенный успех цель исцеляет два пункта повреждений. Этот договор исцеляет agravированные повреждения первыми, и только когда они все исцелены, начинает исцелять летальные, а затем тупые повреждения. Если субъект получил как минимум четыре пункта летальных повреждений, и если договор исцелил четыре и больше летальных или agravированных повреждений, Тяготы жизни активируются. В течение следующего полного дня подменыш получает все повреждения, которые должна была получить цель. Ни броня, ни Договоры, никакая иная защита не может уберечь подменыша от этих повреждений. В течение этого времени цель неуязвима для всего, кроме холодного железа. Цели Договора, склонные к саморазрушению, могут быстро убить или серьёзно ранить подменыша. Подменыш может использовать этот Договор так часто, как пожелает, но в течение дня после его использования этот Договор не применим к нему самому. Любые попытки его активации автоматически не удаются⁹⁹. Одна цель не может воспользоваться преимуществами этого Договора чаще, чем раз в день. Для использования этого Договора подменыш должен успеть прикоснуться к цели в течение числа ходов, равного своему Вирду, после того, как цель получила травму или пережила опасное событие.

Исключительный успех: Раны цели полностью излечиваются независимо от их серьёзности.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+2	Цель буквально спасла жизнь подменыша, заботящегося о её ранах.
+1	Подменыш сам ранил цель
-1	Подменыш лишь поверхностно знаком с целью
-3	Подменыш никогда не видел цель раньше

Вред на потом***

Подменыш может уклониться от одной летальной или agravированной атаки, если осознаёт её. Но следующая атака, наносящая летальные или agravированные повреждения, окажется куда хуже, чем могла бы. Этот Договор можно использовать после того, как был сделан бросок на атаку по персонажу.

Цена: 2 Гламура

⁹⁹ То есть, считать, применив Договор друг на друга, не получится.

Бросок: Ловкость + Вирд

Действие: Рефлекторное

Уловка: Подменыша атакуют, когда он безоружен или так или иначе не может защитить себя.

Результаты броска

Драматическая неудача: Атака действует как обычно и все её успехи добавляются к следующей летальной или аgravированной атаке по персонажу.

Провал: Договор не срабатывает и персонаж не обязан платить его цену.

Успех: Каждый успех вычитает один пункт повреждений. Если набрано достаточное число успехов, персонаж остаётся невредим. Каждый убранный пункт повреждений добавляется к следующей летальной или аgravированной атаке, попавшей по персонажу. Если «блокируемая» атака была аgravированной, а следующая попавшая - летальной, персонаж получает два дополнительных пункта летальных повреждений. Этот Договор работает только с атаками, наносящими летальные или аgravированные повреждения, и не может блокировать повреждения, нанесённые им самим.

Исключительный успех: Атака автоматически не попадает по персонажу, но всё равно бросается, для определения числа успехов, которые будут добавлены к следующей.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+2	Заблокированная атака должна была бы убить или обездвижить персонажа
+1	Персонаж уже ранен
-1	Персонаж носит броню

Везение и Невезение ****

Персонаж может совершить одну удачную догадку, ценой вспышки невезения. Догадка может определить, в какой из комнат здания скрывается снайпер, или открыть выигрышный лотерейный билет, или пароль к компьютеру. Но шанс сделать верный выбор должен быть 1 к 10000 или выше – достаточно, чтобы подобрать четырёхзначный пароль или выиграть 500 \$ в лотерею или азартную игру. Невезение так же впечатляюще и случается в самый неподходящий момент.

Цена: 2 Гламура

Бросок: Сообразительность + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж использует этот Договор, чтобы превзойти одного хорошо известного соперника или врага.

Результаты броска

Драматическая неудача: Подменыш платит цену Договора, но не получает его преимуществ.

Провал: Персонаж не обретает ни удачи, ни невезения.

Успех: Персонаж совершает одну удачную догадку с шансами не более, чем один к 10 000. Но следующий его неудачный бросок, произошедший в стрессовой ситуации, включая напряжение боя, эмоциональное напряжение социальных ожиданий или просто нехватку времени, автоматически становится драматической неудачей. По воле силы, заключавшей этот Договор, только важные броски становятся драматической неудачей. И всё же эта неудача почти никогда не ждёт больше месяца прежде, чем произойти.

Исключительный успех: Гадающий может угадать один шанс из 100 000, возможно выиграв 5 000 \$

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	У персонажа есть как минимум две-три минуты, чтобы прикинуть шансы
-1	У персонажа лишь несколько секунд до принятия решения

Призыв Охоты****

Этот ужасный Договор сам же и является расплатой за него. Подменыш призывает охотящихся Фей. Персонаж может использовать этот Договор только, если отчётливо видит вход в Заросли. Договор отправляет что-то вроде зова о помощи от могущественной и важной Феи. И когда Охотники поймут, что всё не так, они определённо заинтересуются тем, кто их позвал.

Цена: 1 Гламур + 1 Сила Воли

Бросок: Харизматичность + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Персонаж находится в Зарослях.

Результаты броска

Драматическая неудача: Охотники слышат зов, но знают, что его издал подменыш. Они всё равно могут явиться, именно для того, чтобы сделать целью охоты призвавшего их подменыша.

Провал: Договор не срабатывает и Охота не является.

Успех: Подменыш призывает Дикую Охоту и та появляется в течении десяти минут

Исключительный успех: Дикая Охота является на следующий ход после использования Договора.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+1	Подменыш громко призывает Охоту прийти
-2	Подменыш призывает Охоту, намеренно спрятавшись

Потеряться и найтись*****

Этот Договор позволяет подменышу ускользнуть практически из любой ситуации, но его точное местоположение становится известно другому врагу.

Цена: 2 Гламура + 1 Сила Воли

Бросок: Харизматичность + Вирд

Действие: Мгновенное

Уловка: Подменыш спасается от хорошо известного врага, который лично охотится за ним более года.

Результаты броска

Драматическая неудача: Подменыш платит цену Договора, не получая его преимуществ.

Провал: Договор не удаётся и подменыш не может сбежать.

Успех: Благодаря какому-либо совпадению, подменыш может уйти от погони или

сбежать из плена. Какая-то помеха может отвлечь преследователей. Персонаж может обнаружить, что стягивающие его верёвки затянуты не так туго, как казалось, что кто-то забыл запереть дверь или оставил ключи в пределах досягаемости. До тех пор, пока хоть какая-то случайность или совпадение могли бы помочь ему уйти от преследователей или из плена, он спасается автоматически. Но как только подменышу удаётся спастись, кто-то из его врагов, или как минимум кто-то с дурными намерениями, например, охотник за наградой или прислужник Фей, случайно узнаёт его нынешнее местонахождение.

Исключительный успех: Помимо удачного побега, преследователи или похитители не могут найти никаких следов того, как сбежал подменыш или куда он направился. Эти следы видимы для нового врага, который обнаружит его местонахождение.

Примеры модификаторов

Модификатор	Ситуация
+3	Подменыш спасается от преследования, а не из плена
От +1 до +2	Подменыша плохо охраняют или он в ненадёжной тюрьме.
От -1 до -2	Подменыша хорошо охраняют или он в надёжной камере
-4	Подменыш заключен там, откуда практически невозможно сбежать.

Столкновение сверхъестественного

Когда сверхъестественные существа, такие как подменыши, используют свои силы друг на друга, сила их собственной природы может помочь им противиться способностям других. Договоры, включающие в себя состязательный бросок, позволяют защищающейся стороне добавить свой Вирд к броску на сопротивление Договору. По сути, сила, таящаяся во внутренней волшебной природе подменыша, даёт ему дополнительную сопротивляемость против волшебных и сверхъестественных сил. То есть, состязательный бросок на сопротивление включает в себя подходящий Атрибут + Вирд.

Это верно и в случае столкновения с другими сверхъестественными созданиями. Если вампир попытается сломить волю подменыша своими нечестивыми силами ментального

подавления, подменыш будет бросать Уверенность + Вирд на попытку сопротивления. То же самое действует и в другом направлении; если подменыш в отместку использует Договор Враждебного Языка (бросок на сопротивление которому Спокойствие + Вирд) Вампир заменит Вирд на Свою Силу Крови и будет бросать Спокойствие + Сила Крови.

Осторожному Подменышу следует опасаться других сверхъестественных созданий, населяющих Мир Тьмы. Хотя в некоторой степени их защищает их собственный Вирд, они не единственные, кто может полагаться на сверхъестественные резервы внутренней силы.

Меня пугает эта девчонка, Консуэла. Хоть бы раз моргнула. Клянусь, правда не моргает. Она просто смотрит на тебя, пока ты говоришь, а сама не говорит ни слова. А если и ответит, то только «Да» или «Нет», или издаст какой-то странный тихий звук, будто ей в рот муха залетела.

Марли сказал мне, что Консуэла прекрасно избавляет дом от паразитов. Знаешь же, у меня завелись тараканы, но я не могу позволить себе услуги истребителя паразитов. Ну, так вот, когда я вновь увидела Консуэлу, она болталась на улице и смотрела в сторону аллеи, которая через дорогу, так, будто бы чего-то ждала. Ну, мы поговорили – то есть, говорила в основном я – и договорились.

Я сказала:

- Ты избавишься от паразитов в моём жилье. Сколько ты хочешь?

А она мне:

- Немного, - и показала на мой браслет-талисман. - Один такой за каждый раз.

Я сказала:

- За каждый раз?

-Ты знаешь, что они вернутся.

А ведь она права, ты знаешь? Невозможно надолго прогнать паразитов. И я приобрела сотни таких талисманов. Я даже не ношу их все. И я не спрашивала, почему она не взяла оплату деньгами.

Нет, я не знаю, где она поселилась. Я думала, что она живёт с Марли, но я видела его как-то раз, и он не захотел о ней говорить. Сказал что-то про неё и эту аллею, мол, поймал её там, когда она занималась там чем-то. Я не помню точно, я спешила. Звучало так, будто бы она плела сеть.

В любом случае она уже пришла, так что тебе пора идти, Энтони. Она собирается перебить этих долбанных тараканов, и не сможет этого сделать, пока на кушетке расселась твоя жирная жопа. И не смей со мной так разговаривать! Ты знаешь, что она может услышать тебя!

Проклятье Энтони, иногда ты такой паразит.

Глава 3

Специальные правила и системы

*Мой шест - гигантов убивать,
И нож в суме моей,
Чтоб с детских бедер плоть срезать
На пироги для фей.*

Том О'Бедлам. Народная песня.

Обличье и Маска

Истинное лицо подменыша – нечто такое, что скрыто от мира смертных. И хотя физическое тело подменыша изменилось, обычные люди и даже большинство сверхъестественных созданий не способны увидеть Потерянных такими, какими те стали. Вместо этого они видят Маску, иллюзию, созданную при помощи Гламура, которая окутывает каждого подменыша и придает ему человеческий облик. Иллюзия весьма совершенна, и способна обмануть даже видео- и цифровые устройства, лишь иногда вызывая легкую размытость или иные эффекты.

Ношение Маски не вопрос выбора. Она защищает и скрывает Потерянных даже тогда когда они хотели бы обратного, и даже после смерти. По-видимому, Маска – еще одно проявление древних Договоров, заключенных Феями, для защиты себя и того, что принадлежит им, от глаз простых смертных. И хотя Потерянные больше не «принадлежат» Джентри, в большинстве значений этого слова, они достаточно близки с ними, чтобы подпадать под эту сделку. Поэтому они выглядят тем, кем были, а не тем, кем стали... большей частью. Всегда есть намек на подменыша под Маской, будь то кожа, напоминающая что-то, столь же грубое, как кора дуба, или глаза, подобно кошачьим отражающие свет, пускай на мгновение. Маска

может выглядеть на несколько дюймов¹⁰⁰ выше или ниже истинного облика подменышей, а также добавить или убрать ему фунтов 20 веса. Тем не менее, Маска остается близкой к истинному размеру обличья; Огр с Достоинством Гигант явно огромен даже для глаз людей.

Одежда и экипировка, как правило, не защищены Маской, конечно, если они не фейского происхождения. Сереброкожая девушка-Темныш, которая носит потрепанное грязное подвенечное платье, будет выглядеть как бледная девочка-гот, которая носит потрепанное грязное подвенечное платье, а Элементаль с рапирой у бедра будет выглядеть обычным человеком с рапирой. Самые распространенные исключения – это подарки фей, которые всегда выглядят более обычными версиями того, чем являются. Боевой топор будет выглядеть похожим на пожарный, а роскошная мантия будет выглядеть хлопковой накидкой. Потерянные овладели искусством создания прекрасных одеяний из материалов Зарослей, и костюм из качественного Зарослеплетения¹⁰¹ является знаком статуса. (Больше о Зарослеплетении см. с.)

Все, кто защищен Маской, также могут видеть сквозь нее. Подменыш может видеть обличье другой феи, как и она – его. Также и Феи, к сожалению, могут видеть сквозь Маску, а некоторые из них нашли способы скрывать свой истинный облик от глаз подменышей. Даже когда подменыш смотрится в зеркало, он видит себя тем, кем сделали его Фейри. Любой подменыш может потратить пункт Гламура, чтобы увидеть вместо истинного облика Маску предмета или существа; но созерцать эту иллюзию удастся не более половины минуты.

Влияя на Маску

Маска может быть временно усилена от взгляда других фей. Потратив пункт Гламура как рефлекторное действие, подменыш может усилить свою Маску настолько, что другие феи не смогут без помощи сверхъестественных сил увидеть его истинное обличье. Но даже этот обман несовершенен. Когда подменыш усиливает Маску, другие феи видят его тень такой, какова она в истинной форме.

Подменыш также может временно уничтожить Маску во вспышке Гламура, но это высокая цена. Потратив весь свой текущий запас Гламура, будь его 1 или 100, подменыш сжигает Маску, что считается стандартным действием¹⁰² (эта способность – исключение из правила о

100 Напоминаем, что 1 дюйм – это около 2,5 см, а 1 фунт – 0,45 кг.

101 Поскольку слово Hedge имеет много значений, а волшебные существа обожают игру слов, данное словечко может нести в себе такие смыслы как «некачественный материал» (ибо под Маской выглядит порой невзрачно, как и подарки), «тайный материал», или «неведомый материал», и бог знает что еще. Но мы решили, что в этом случае основной смысл сугубо утилитарный – речь идет о том, что было произведено из даров Зарослей, а прочие качества этого продукта – лишь следствие его происхождения.

102 Видимо, имеется в виду мгновенное действие.

трате количества Гламура в ход в зависимости от Вирда). Наблюдатели могут увидеть необычную вспышку света или же текучую тьму, сползающую с кожи подменыша и открывающую перед ними не совсем человеческое существо. До конца сцены подменыш больше не обладает Маской и для любого наблюдателя выглядит тем, кто он есть. Чтобы вновь создать Маску подменыш должен получить минимум два пункта Гламура и потратить один из них как если бы он усилил Маску. Разрушение Маски – это осознанное и нелегкое действие. Маска не спадет с персонажа, у которого по какой-либо иной причине не осталось Гламура, и персонаж, не обладающий Гламуром, не способен сбросить Маску. Поскольку эта способность оставляет подменыша временно беспомощным и может вызвать потерю Ясности, Потерянные очень неохотно используют ее перед тем, кому не доверяют целиком и полностью

Облик

Физические изменения, произошедшие с Потерянными, выглядят впечатляюще, но они не радикальны. Хотя у Зверя могут быть когти и клыки, они недостаточно сильны, чтобы наносить летальные повреждения. Горящие волосы Пылкого не будут поджигать предметы над его головой или активировать детекторы дыма. Тем не менее, произошедшие с телами подменышей изменения не являются только декоративными. Каждый подменыш получает свободную Специализацию на броски Атлетики, Драки или Скрытности (выбирается при создании персонажа), чтобы отразить эти небольшие физические изменения. Само собой, эти изменения могут влиять на мир людей, даже если те не понимают истинной причины этого влияния. Удлиненные когти Охотника могут наносить добавочные повреждения, когда он бьет ими, но жертве-человеку будет казаться, что она подверглась атаке сумасшедшего с длинными ногтями, а не когтистого человекозверя. Плоть Снежнокожей холодна как лед, но ее любовник предположит, что у нее просто проблемы с кровообращением. Даже когда ребенок Твердолобого проводит пальцами по рогам отца, он думает, что гладит его бровь – слепота, которая может больно ранить его отца.

Членство во Дворе или титулование может еще больше изменить облик подменыша, добавив мистических черт, отражающих их выбор. Эти черты созданы только Вирдом и никак не проявляются физически... в основном.

С ростом Вирда подменыша элементы его облика начинают просачиваться сквозь Маску. Влиятельный подменыш Зимнего Двора, окутанный аурой холода, вызывает мурашки у окружающих и даже может понизить воздуха на несколько градусов. И хотя даже это не доводит проявление качеств обличья или семейки до сверхъестественного уровня, становится сложнее находиться среди людей, не привлекая внимания.

Урон и Излечение

Наследие подменышей есть искусность и тонкость. У фей от природы предрасположенность к хитрости и лжи как способам избегать проблем. В некоторых случаях это связано с тем, что их тела относительно хрупки как полузабытый сон, ускользающий из сознания при пробуждении.

Но их красота, тем не менее, может скрывать и жестокость, и самые грубые из подменышей не страшатся насилия. Потерянным не чужды кровь и боль, и знание того, как они переносят повреждения – важная часть игры.

Типы урона

Подменыши получают тупые, летальные и аггравированные повреждения так же, как и обычные люди. Например, удар кулаком в челюсть нанесет тупые повреждения, выстрел в живот – летальные, а некоторые сверхъестественные источники (допустим, страшные вампирские Когти Хищника) вызовут аггравированные повреждения.

Подменыши не обладают какой-либо врожденной погибелью или проклятьем. То есть, ничто само по себе не заставляет их страдать от аггравированных повреждений при контакте, так, как солнечный свет и огонь влияют на вампиров. Подменыши обладают врожденной неприязнью к холодному железу (см. ниже), но это уникальный случай.

Источники урона

Сходным образом то, что наносит вред обычным людям, наносит вред и подменьям. Подменыши страдают от голода и жажды, болезней (хотя см. ниже «Долголетие и старение»), наркотиков, электрошока, физического насилия, падения, усталости, огня, ядов и экстремальных температур, как и большинство людей (см. с. корника).

Восстановление

Восстановление от травмы для подменья занимает то же время, что и для человека. Поскольку тела подменышей не сильно отличаются от человеческих, поврежденные ткани восстанавливаются, а кости срастаются с той же скоростью, что и у тех, кого не коснулась «иная» природа Фейри. Тем не менее, подменыши часто используют для исцеления ран определенные лечебные средства, собранные в Зарослях, которые называют гоблинскими плодами. Больше информации о них см. на с.

Подменыши восстанавливают один пункт тупого урона за 15 минут, один пункт летального за два дня и один пункт аггравированного за неделю. Больше информации об исцелении см. на с. корника.

Шрамы и раны

По решению игрока персонаж может приобрести «знаковый» шрам на месте особо важной для него раны. Хотя это не должно случаться все время, персонаж может носить его как

символ отваги, например, шрам под глазом после поединка с коварным герцогом, или рубец на груди в том месте, где ворона-гоблин пыталась выклевать его сердце.

Шрамы подобного рода склонны отображать обличье. Шрам Твердолобого может быть твердым каменистым рубцом, а рана Светлой может излучать сияние, которое видно даже сквозь блузку.

Это ничего не стоит. Это просто способ для игроков детализировать внешность персонажей и напомнить им о значимых событиях в их жизнях.

Хладное железо

Те, кому ведомы тайны Фей, рассказывают любопытную историю об уязвимости Дивного Народа перед хладным железом. Давным-давно, могущественный Другой заключил Договор с самим железом, но это создание не сумело соблюсти условия Договора. Впоследствии железо дало клятву навеки быть врагом этого легкомысленного народа, холодное и негибкое в своей ненависти к нему. Неприязнь этого элемента также затронула и подменышей.

Игромеханически предмет, сделанный из сравнительно чистого железа (не стали) игнорирует защиту, созданную феями и их волшебством. Защищающий Договор не дарует безопасности от железного оружия. А подменыш, носящий волшебный доспех, обнаружит, что тот не защищает его от пики, вырванной из грубой железной ограды. Железо, достаточно чистое, чтобы считаться «хладным», очень редко используется в современном мире, и большинство Потерянных, желающих раздобыть оружие против себе подобных, нередко должны выискивать в антикварных лавках предметы с характерной текстурой или ковать их самостоятельно.

Железное оружие, выкованное вручную, обладает еще большей силой. Сделанные путем штамповки ножи массового производства не являются «хладным железом», как и металл, который был создан, превращен или даже изменен магией. Самому губительному железу нужно придать форму только работой мышц, молотом и терпением. Железо ручнойковки дает дополнительное преимущество, но только против Джентри – Истинные Феи получают аггравированные повреждения от подобного оружия. Даже контакт с таким железом неприятен для Других. Против подменышей выкованное вручную железо действует как и чистое.

К счастью для подменышей, чистое железо, особенно ручнойковки, нечто редкое в современном мире. Предметы, ради прочности сделанные из металла, обычно делаются из стали или иных сплавов. Железо куда менее распространено, менее практично и в определенном смысле даже считается слегка «примитивным» - сравните грубоватый вид выкованной вручную железной ограды и проволочную сетку массового производства. Особенно часто это касается оружия (в виде которого железо, скорее всего, и будет

встречаться в игре), где железо – исключение, а не правило. Железные изделия можно получить сравнительно легко, но их нужно заказывать, либо создавать самостоятельно.

Долголетие и Старость

Время в Аркадии течет иначе. Несчастный странник, на несколько часов заплутавший в Зарослях во время летнего пикника, по возвращении может узнать, что прошли недели или даже годы. Подменыш, украденный на свой второй день рождения, может вернуться через Шипы девятнадцать лет спустя и обнаружить своего двойника семилетним.

И точно также время иногда течет странно для тех подменышей, что вернулись в наш мир. Особенно когда Вирд подменыша повышается, и силы судьбы и времени имеют все меньше и меньше власти над ним.

Сам Вирд искажает время для каждого подменыша, хотя случайному наблюдателю трудно заметить эти изменения. Старик со слезящимися глазами и дрожащей белой бородой может быть семидесятилетним, или ему может быть за сто лет.

Вдобавок с повышением Вирда влияние судьбы на подменыша ослабевает. Болезни и старческая немощь влияют на персонажа меньше, чем должны были бы.

Приведенная ниже таблица описывает увеличение продолжительности жизни, которое персонаж может испытать с повышением Вирда. В ней же указаны бонусы к броскам, которые получает персонаж для избегания эффектов болезней или иных проявлений физической немощи. Обратите внимание, что эти бонусы применяются только к болезням или физическому дряхлению. Они не относятся к сопротивлению ядам, повреждениям или сопротивлению заклинаниям и другим направленным на персонажа магическим эффектам. Тем не менее, они могут повлиять на их последствия. Например, если маг применит эффект Кармана Времени или Поляны Фей на персонажа, тот не получит бонусных дайсов на сопротивление этим заклинаниям, но любые сопутствующие эффекты, которые могут настичь персонажа впоследствии в результате его ускоренного старения, будут учитывать этот бонус.

Вирд	Долголетие	Бонус сопротивления
1	+10 лет	+1
2	+20 лет	+1
3	+30 лет	+1
4	+40 лет	+2
5	+50 лет	+2
6	+60 лет	+2
7	+75 лет	+3
8	+90 лет	+3

9	+105 лет	+3
10	+130 или более	+4

Если Вирд престарелого или больного подменыша понизится, это может привести к его гибели, так как его тело более неспособно сопротивляться разрушительному влиянию времени и судьбы из-за ослабшей способности влиять на них.

Соглашения

Верность данному слову имеет значение среди фей, и даже бунтари и преступники понимают важность собственных соглашений. Клятва никогда не дается легко, никто не бросается пустыми обещаниями, ведь неизвестно, когда Вирд может связать эти слова с судьбой произнесшего их.

Одной из многих тайн Других, которые позаимствовали подменыши, является понимание того, как вплетать слова в Вирд. Это больше нежели простая гарантия того, что каждая из сторон выполнит свою часть сделки – искусство составления соглашений очень древнее. Те, кто достойно и твердо держит свое слово, будут обласканы вселенной; нарушителям воздастся по их делам.

В отличие от строго структурированных Договоров фей, соглашения являются простыми договоренностями, заключенными между двумя и более сторонами. Точные условия, обязанности, награды за соблюдение соглашений и штрафы за его нарушение указываются при заключении пакта, при этом подменыш вкладывает в соглашение крохотную частицу своего Вирда. Условия соглашений могут быть выражены простым языком, что позволяет, если подменыш достаточно искусен, обязать ничего не подозревающего участника. Примерные тексты соглашений, приведенные ниже (с.) включают как более открытые формальные соглашения, так и завуалированные в обычной речи.

Будь то соглашение между членами табора, клятва вассала сюзерену, сделка, зачаровывающая смертного или дающая подменышу доступ к снам другого, соглашения определяют не просто отношения между Потерянными, но отношения между подменышем и остальным миром. Умение составлять изящные и искусные соглашения в почете у фей и другие подменыши в поисках совета в создании клятв могут обращаться к тем, кто преуспел в этом искусстве.

Составление соглашений

Вирд в основе своей – сопоставление и взаимодействие, это не понятие, не объект сам по себе, скорее, это взаимоотношения между всеми иными объектами. Отношения, единство, взаимодействие, сравнение – все это понятия Вирда.

Возможно, именно поэтому Феи кажутся настолько чуждыми людям. Они – создания Вирда и воспринимают себя только через сопоставление с другими вещами. Феи – создания ужасающих страстей и крайностей, потому что они должны быть *чем-то большим*.

Древние Другие не пытались постичь свою суть, как это делали люди; Феи никогда не гадали о своем месте во вселенной. В конце концов, они знают его слишком хорошо и не могут изменить – Вирд показывает им их место по отношению ко всему остальному. Госпожа Павших Листьев более красива, чем ее мать, менее добра, чем ее дочь, больше похожа на очень, чем на зиму и более щедра, чем ее соседи.

Эти взаимодействия – способы воспринимать себя только по отношению к другим объектам в мире – формируют базис соглашений фей. Соглашения помогают упрочить взаимодействия между разрозненными частями мира, понуждая индивидуальности действовать в единстве. Выборочно внося связи, соединяющие все вещи, всех людей, все места и все времена, феи способны создать единое целое: связанных клятвой.

Подменыши принесли это умение из Аркадии. Они не могут вспомнить, как они использовали его в землях Фей, но их разрозненные воспоминания намекают на то, что соглашения правили там всеми взаимодействиями. Некоторые предполагают, что обитатели Фейри не способны обнаружить существование друг друга, если они не связаны каким-либо видом клятвы. Это предполагает, что Феи не способны осознать существование друг друга – или, возможно, просто существование меньших созданий и предметов в Аркадии, если Фея и данный объект не связаны взаимной клятвой.

Сочетание аспектов соглашения

Аспекты, или кирпичики соглашения, делятся на три уровня могущества: малые, умеренные и великие. В общих чертах, простейшие соглашения включают равные по силе задачу, награду, наказание и длительность. На деле все несколько сложнее, поскольку любое соглашение может обладать множественными аспектами.

В целом, два малых аспекта равных умеренному. Схожим образом, малый и умеренный аспект, или два умеренных аспекта вместе дают великий аспект.

Типы соглашений

Соглашения подразделяются на следующие три категории: обеты, клятвы и присяги¹⁰³. Тип соглашения определяет, через что оно претворяется в жизнь. Обычно, типичное соглашение (которым является обет) вкладывается в Вирд участвующих в нем подменышей. Подменыш может обладать максимальным числом подобных обетов, равных его Вирду +3. Но это не полный предел соглашений подменыша: другие виды соглашений могут быть вложены в другие составляющие сущности Потерянного – от истинного имени до его связей со смертными и феями.

Обеты

Обет – самый основной вид создания соглашений. Подменыш просто клянется достичь какой-то цели или выполнить какую-то задачу, обрисовывая при этом, что ожидается от других, их награды за следование условиям соглашения и наказание в случае его нарушения. Обет вкладывается в Вирд подменыша.

Клятвы

Клятва включает не просто декларацию намерения сделать что-либо, но приносится на собственном истинном имени, на имени Истинной Феи-похитителя (если оно известно) или на имени высшей силы, в которую верит подменыш. Неспособность выполнить условия клятвы накладывает добавочный штраф, определяемый Вирдом в зависимости от природы клятвы. Клятвы действительно вкладываются в имена, на которых они приносятся (детали см. ниже). Ни одно имя (будь то личное имя, имя Хранителя или имя высшей силы) не может нести больше одной клятвы от одного подменыша. Не-подменыши не получают дополнительных штрафов когда нарушают клятву, поскольку соглашения привязаны к именам по инициативе подменышей.

- *Истинное Имя, Скрытое*: эта клятва подразумевает, что у подменыша до сих пор есть двойник, который отзывается на его имя. Принося клятву на своем истинном имени, подменыш вкладывает силу соглашения в само имя, а не в свой Вирд. И хотя подменыш делит свое истинное имя с другим, он все еще имеет право приносить на нем клятвы. К несчастью, если он нарушит эту клятву, в глазах Вирда он оказывается недостойным своего имени, что наделяет его слабостью при следующей встрече со своим двойником. Он полностью теряет любую защиту от Эха двойников, и его Защита падает до нуля до конца столкновения. К тому же он получает штраф, равный его Вирду, на все броски до конца встречи. Эти ограничения длятся в течение одной сцены и вступают в действие при следующей личной встрече с двойником. Двойник автоматически чувствует эту слабость и знает, что его шансы успешно атаковать в этот момент высоки как никогда.

103 Вообще, oath означает как клятву, так и присягу. Но corporal здесь подразумевает клятву на каком-то физическом (corporal) объекте. Мы решили, что в этом случае «присяга» будет точнее, а «клятва» пусть остается oath.

- *Истинное Имя, Незапятнанное:* Подменыш без двойника должен чтить свое истинное имя превыше всего, поскольку оно тесно связано с его Вирдом и честью. Подобная клятва вложена в его истинное имя, а не Вирд. Но нарушенная клятва, принесенная на справедливо возвращенном истинном имени, обрывает привязанные к нему нити судьбы. Во внезапном моменте диссонанса Вирд разбивает все вложенные в него на данный момент соглашения и подменыш несет наказание так, как если бы он сознательно нарушил их все. Тем, кто заключал с ним эти соглашения, мгновенно становится известно, что он нарушил клятву, принесенную на своем истинном имени, и они скорее всего будут весьма осторожны, ведя с ним дела в будущем – так как запятнать свое истинное имя является серьезным проступком.
- *Клятва на имени Хранителя:* Вместо того чтобы вкладывать соглашение в свой Вирд или свое собственное имя, подменыш может вложить его в имя Хранителя – вернее, в связь между собой и своим бывшим Хранителем. Приносить клятву на имени своего бывшего Хранителя-Истинной Феи – опасное дело. В Аркадии подменыши, которые приносят эту клятву, понимают, что, если они не смогут выполнить ее во что бы то ни стало, их Хозяин заставит их сделать это, и, если надо, плетью из Шипов. Те подменыши, которые обрели свою свободу, идут на еще больший риск, клянясь именами своих Хранителей. Нарушение этой клятвы вызывает немедленные колебания в Вирде, проходящие через Заросли в Прекраснейшие из Земель, сообщая бывшему Хранителю о местонахождении своего бывшего слуги.

Бывший Хранитель получает бонус, равный Вирду клятвопреступника на все броски и обнаружение подменыша. Этот бонус не активируется мгновенно, Истинная Фея может использовать это преимущество когда пожелает, в течение года и дня, и получать бонусы в течение полной сцены. Только подменыши могут клясться именами Хранителей.

- *Имя высшей силы:* Независимо от того, что подменыш называет Божественным, он клянется этой силой и своей верой в нее, вкладывая в клятву свою честь и веру. Хотя это и может быть имя божества или другое подходящее (допустим, имя духа, предка или традиции), подменыш также может просто назвать концепцию или добродетель, которых он придерживается и считает важными: Честь, Вера, Справедливость. Такая клятва буквально приносится во имя веры и убеждений подменыша и остается в этих аспектах его души, в отличие от Вирда или имени.

Если эта клятва будет нарушена, подменыша немедленно наполнит ужасающее чувство отчаяния, из-за чего он теряет все текущие пункты Силы Воли. Вдобавок, при следующем броске на избежание потери Ясности он получает штраф -1 к этому броску – Феи ни во что не верят, вера является чертой смертных. Пренебрежение человеческой верой – типичное свойство Других и может поставить под угрозу Ясность.

Присяги

Соглашение, заключенное в форме присяги, подразумевает, что как минимум одна сторона клянется на предмете, символизирующем что-либо. Это может быть символ власти, которым обладает правитель фригольда, или талисман, который отображает связь подменыша с табором. Присягать можно на любом предмете, который значим для подменыша. Такие присяги бывают пяти видов: символы смертных, символы обличий, эмблемы Дворов, эмблемы титулов и соглашения возмездия. Как и в случае с клятвами, присягу используют для того, чтобы вложить соглашения во что-то иное, чем Вирд подменыша. Персонажи, которые не являются подменными, не получают дополнительных штрафов за нарушение присяги. Соглашение связано только с символом, на котором клялся подменыша. Единственно подменыш может обладать только одной активной присягой из каждого вида.

- *Символы смертных:* Символы, связанные с людьми, весьма ценны для подменных. Во многом они – предметное, или осязаемое выражение стремления принадлежать к миру людей. Другие могут считать их смешными или легкомысленными, но это определенно не так. Что угодно может быть символом смертных: священный текст (отображающий членство в церкви или религиозной общине), договор аренды на жилье подменыша, членская карта ночного клуба, здание видеопроката, сельский клуб или спортзал, и все прочее, что создано именно людьми и ассоциируется именно с ними – ночной клуб, которым владеет обитатель фригольда, не подходит. Вместо того, чтобы вкладывать соглашение в свой Вирд или имя, подменыш может вложить его в свою связь с человеческим миром. Самые сильные символы – те, которые отображают семейные узы, но немногие Потерянные столь отважны, чтобы клясться на чем-то, столь же драгоценном, как обручальное кольцо... учитывая риск.

Если подменыш нарушает эту присягу, силы Вирда не остановятся, пока не разлучат его с организацией или сообществом, на которых тот клялся. В течение нескольких дней события выстроятся так, что он будет изгнан или исключен из организации. Видеопрокат закроет его счет, так как, согласно записям, он должен им несколько сотен долларов, и система не позволит ему открыть другой, даже если он оплатит предыдущий. Его сюзерен обнаружит, что он нарушил те свои обязательства, которые можно трактовать двояко, и выгонит его. Проповедник из группы изучения Библии придет к нему и предположит, что, возможно, ему гораздо лучше подойдет другая конфессия.

Для кого-либо это отчуждение могло бы ничего не значить. Но подменыш – который вложил силу своего Вирда в единение с чем-либо – может лишь беспомощно наблюдать как еще одна связь с его утраченной человечностью рассыпается в пыль, превращая его в чужака среди людей. Это требует броска на сопротивление утрате Ясности. Для броска требуются четыре дайса, независимо от Ясности подменыша. Бросок получает штраф -2, если присяга была нарушена из-за волшебной, а не человеческой, стороны жизни подменыша: жертвовать

проблемами смертных ради проблем фей является гарантированным способом потерять Ясность. Если это соглашение было нарушено во имя его Добродетели, игрок подменыша получает бонус +2, если же ради удовлетворения Порока, бросок получает штраф -2.

В целом, подменыш может единовременно приносить только одну клятву на символе смертных. Но, если подменыш обладает такими Достоинствами как Союзники, Контакты, Ресурсы или Статус, отражающими человеческие объединения или организации, которым он клянется, он может предпочесть вложить наделить это Достоинство силой присяги. Он может сделать так один раз для каждого Достоинства (или единожды – за каждую точку в Kontakтах, если это выглядит уместным). То есть, подменыш имеет возможность присягнуть на символе смертных один раз за каждое подходящее Достоинство, плюс за один «бесплатный» аспект его смертной жизни, не связанный с Достоинствами¹⁰⁴. Если подменыш нарушит соглашения, связанные с Достоинством, он не только может потерять свою Ясность, как описано выше, но также полностью теряет свое Достоинство (или точку в Kontakтах, если это выглядит уместным).

- *Эмблема Обличья:* подменыш, который клянется на эмблеме Обличья, клянется на чем-то, символизирующем его самого и его существование как подменыша, по сути, он клянется на собственной природе. Горе подменышу, нарушившему эту клятву: это означает предать собственную природу феи. Такой клятвопреступник незамедлительно теряет пункт Вирда. Как правило, обе стороны клятвы на обличье клянутся на своих собственных символах, если оба являются феями. Подменыши с Вирдом 1 не могут приносить эту клятву, так как они не могут вложить в эту присягу достаточную часть себя.
- *Эмблема Двора:* Подменыш, который клянется на эмблеме Двора, клянется на чем-то, символизирующем его связь с одним из Дворов подменышей, вкладывая силу соглашения либо в свое Достоинство Мантии, когда клянется своим собственным Двором, либо Достоинство Расположение Двора, когда клянется отношением к нему другого Двора (отсутствие подходящей Мантии или Достоинства не позволяет заключать подобные соглашения). Нарушение данной присяги приводит к тому, что подменыш теряет все точки Расположения Двора, или уменьшает свое значение Мантии вдвое. В течение следующего лунного цикла члены этого Двора, столкнувшиеся с клятвопреступником, сразу же чувствуют, что он предал доверие этого Двора, и относятся к такому подменышу соответственно.
- *Эмблема титула:* Эмблема титула вкладывается в титулование подменыша, подчеркивая его связь с другими членами этого титула силой соглашения. Нарушение такого соглашения приводит к тому, что подменыш тут же теряет все преимущества своего титулования и вызывает волнение Вирда в тех членах титулования, которых он встречает, что отмечает его как клятвопреступника и

104 Например, родственник, приятель или любимая кофейня.

предателя своего титула. Игромеханические преимущества его титула вернутся когда он приобретет пункт Вирда, но ожидания других подменышей серьезно подорваны; по традиции, высшие лица титулования обладают правом дать клятвопреступников задачу, которая воплощает идеалы титулования и может вернуть ему его доброе имя. Такие задачи даются редко и никогда – необдуманно. Предложить клятвопреступнику амнистию является поводом заставить других подозревать тебя в недостаточном уважении к кредо самого титулования.

- *Клятва возмездия*: принесение клятвы на символе другого подменыша делает последнего карателем этого соглашения; эту роль называют «немезидой» соглашения, и будущий мститель должен быть согласен с этой ролью. Когда клятва на символе принесена, подменыш, который согласился исполнять эту роль, использует Договор или иную способность. Клятвопреступник испытывает на себе полный эффект этой силы без всякого сопротивления, как в случае наказания колдовства силой, равной задаче, как описано ниже. К тому же, «немезида» немедленно узнает, какая из сторон нарушила соглашение.

Задачи

Задачи соглашения выражают ожидания одной или обеих сторон. Вкратце, задачи описывают, что поклявшийся должен или не должен делать.

Союз: Соглашение часто используется для создания союзов. Подобные соглашения определяют степень поддержки, которую стороны ожидают друг от друга, с наградами и наказаниями, подходящими для этого уровня поддержки. Во многом задача союза сочетает в себе аспекты запрета и старания¹⁰⁵, одновременно требуя свершения некоторых действий и запрета других. Задачи союза всегда обоюдны; то есть, все приносящие клятву обязуются придерживаться одного и того же уровня союза по отношению друг к другу. Союзы, в которых одна сторона клянется не причинять вреда другой, включают задачи запретов, или же задачи старания, когда одна сторона клянется защищать другую.

- *Малый союз*: также называется «мирным договором». Это даже не договоренность помогать друг другу; это просто обещание не мешать. От поклявшихся не требуется приходить на помощь, защищать или же рассказывать о злых умыслах третьей стороны. Малый союз – это просто договоренность не мешать друг другу, ничего больше. Поэтому при определении баланса соглашения малый союз обладает значением +0, и они почти никогда не несут связанной с ними награды.

- *Умеренный*: скорее всего, самый распространенный вид союза. От давших клятву ожидается помогать друг другу при необходимости, будь то помощь в виде убежища, еды, денег или подобных предложений помощи. Заключающие умеренный союз должны быть готовы идти

на риск, чтобы помочь союзникам, или причинить вред другим, но смерть (убийство или угроза для собственной жизни) – слишком высокое требование для такой клятвы (- 2).

- *Великий*: крепчайший из союзов, великий союз – это соглашение в помощи друг другу даже перед лицом пыток и смерти. Никакая сила, даже смерть, не может заставить заключившего великий союз нарушить эту клятву (хотя в реальности многие ужасающие предательства великих союзов произошли именно по причине угрозы смерти, часто для любимых). От поклявшихся ожидается, что они будут относиться друг к другу лучше, чем к своей семье, добровольно делясь помощью и ресурсами – хотя те, кто злоупотребляют этим, часто становятся изгоями в обществе подменышей (- 3).

Сновидение: Задача сновидения позволяет подменышу, принесшему такую клятву, входить в сны другой стороны. Каждое соглашение должно указывать направление, в котором распространяется эта защита: подменыш может включить задачу сновидения в клятву зачарования смертного, что позволит защищать его сны, а соглашение табора может включать задачу сновидения, что позволит им охранять сон друг друга. Точно так же, клятва рыцаря сюзерену может включать в себя задачу сновидения в задачу верности – в этом случае вассал может входить в сны господина. *Среднее*, - 2.

Старания: Задача старания – это активные требования соглашения. В искусстве создания клятв соглашение для исполнения какого-либо действия включает использование задачи старания. Есть три степени стараний.

- *Малая*: Малое старание редко когда сложно для выполнения. Оно включает в себя либо частое выполнение чего-либо, не отнимающего много времени и сил, или одну задачу, которая создает некоторые трудности поклявшемуся. Например, прополка одуванчиков на клумбе во дворе – малая задача, как и доставка посылки из одного конца города в другой с последующей передачей адресату (-1).

- *Умеренная*: Умеренные старания требуют некоторых усилий для выполнения. Они включают какую-либо постоянную деятельность, которая требует небольшой траты времени и ресурсов, или выполнения одной сложной задачи (или же такой, которая может причинить вред). Некоторые умеренные старания включают хранение предмета в надежном месте, ежедневное выполнение какой-либо рутинной работы, или доставка чего-либо по опасной территории, а также в другой город или географическую область (- 2).

- *Великая*: великое старание может быть воистину впечатляющим в плане требований к его осуществлению. Такие старания состоят из деятельности, которую можно совершать только прилагая значительное время и усилия, или одну задачу невероятной сложности (или той, что может привести к смерти). Некоторые великие старания представляют собой длительную и опасную регулярную работу, такую как несение караула, или путешествие на другой континент с целью доставки чего-то (-3).

Зачарование: Зачарование может быть применено только для смертного¹⁰⁶. Подменыш наполняет смертного Гламуром, оплетая его душу нитями Вирда, что позволяет последнему видеть мир фей. Обличья становятся отчетливо видны ему, и создания Гламура и Вирда, с которыми подменыши сталкиваются ежедневно, также предстают перед человеком. Зачарование одновременно задача (для подменыша) и награда (для смертного); другие задачи и награды должны быть подобраны как часть создания соглашения, но нельзя зачаровать кого-либо так, чтобы это не было одновременно и задачей, и наградой.

Когда соглашение с этой задачей вступает в силу, подменыш должен потратить пункт Гламура помимо других требований к заключению соглашения. Эта трата вкладывает Гламур в смертного. Он остается в смертном до тех пор, пока длится зачарование. Подменыш, зачаровавший смертного, может в любое время вернуть пункт Гламура, коснувшись человека. Но это разбивает зачарование и считается нарушением соглашения. См. с. для дополнительных правил по зачарованию. *Умеренное -2*.

Верность: Соглашение верности – могущественная и необычная задача. Эту задачу может включать в себя только клятва с участием признанного владыки фригольда. В ней владыка обязует приносящего клятву подчиняться законам фригольда и трудиться согласно своим талантам и умениям на благо его защиты. Любое соглашение, включающее в себя верность, всегда включает также и награду вассала, и санкцию изгнания. К тому же задача верности – это задача как сюзерена, так и вассала.

Когда владыка фригольда впервые участвует в соглашении с задачей верности, он должен вложить постоянную точку Силы Воли (хотя он может заплатить восемь пунктов опыта, чтобы восстановить ее). С этого момента любые дальнейшие соглашения, включающие задачу верности, «вписываются» в эту изначальную трату, позволяя владыке фригольда участвовать в куда большем числе клятв, чем обычно, исполняя свои обязанности. Если владыка добровольно оставит свое положение, он возвращает себе вложенную постоянную точку Силы Воли (или восемь пунктов опыта). Это не касается случаев когда он был свергнут или так или иначе лишен власти. Это должно происходить как часть церемонии, на которой присутствует минимум половина его вассалов.

Хотя большинство соглашений верности просто включают верность, вассальную награду и наказание изгнанием, некоторые владыки включают другие аспекты соглашения в клятвы, которые требуют от своих вассалов. Случается, это универсальные добавления, такие как наказание уязвимости для нарушителя клятвы, что часто используют тираны-параноики, или задача старания проводить один день в неделю, работая во благо бездомным, у фригольда с активной гражданской позицией. Но куда чаще это по сути другие клятвы, добавленные к клятве верности – например, лорд может использовать стандартную клятву верности, но предлагает другой ее вариант тем, кто намеревается быть в его личной охране, включая в нее добавочные задачи и соразмерные награды и наказания. *Великое – 3*.

106 Хотя не факт. Уточнить

Избегание: Задача избегания указывает на то, чего должен избегать делать давший клятву, чтобы не стать клятвопреступником. Иногда именуемое «задача запрета», избегание используется в тех ситуациях когда нужно предотвратить какие-либо действия или ситуации со стороны одной или обеих сторон соглашения.

- *Малое:* действий, от которых предостерегают поклявшегося, легко избежать. Ситуации, в которых появляется возможность совершить такое действие, возникают редко, и несовершение не представляет никакой сложности. Согласие не входить в определенное здание, не употреблять какой-либо вид пищи или питья, произносить чье-либо имя или какую-то фразу – все это примеры малых избеганий (-1).

- *Умеренное:* Действий, попадающих под умеренное избегание, по той или иной причине избежать труднее, может, потому, что они более часто встречаются, или потому, что поклявшийся желает совершать это действие. Ситуации, в которых появляется возможность совершения этого действия, повторяются куда чаще, и избегание их может вызвать некоторое неудобство. Никогда не заходить на территорию какого-либо района, не пользоваться метро, не есть целый ряд продуктов (цитрусовые, зерновые или мясо), не разговаривать с определенной группой людей (например, полицейскими) или же не разговаривать на какую-либо тему (например, спорта) – примеры умеренных избеганий. (- 2).

-*Великое:* Великие избегания воистину жестоки, и неизбежно меняют образ жизни поклявшегося. Ситуации, в которых возможно совершить это действие, появляются регулярно, и избегать его совершения очень сложно. Быть изгнанным из города и географического региона, никогда не касаться фруктов или мяса и обеты молчания и целомудрия являются примерами великих избеганий. (- 3).

Награды

Награда соглашения описывает ожидаемое вознаграждение за исполнение задачи соглашения. Она может варьироваться от некоторого количества Гламура для зачарования чувств смертных до маленьких преимуществ, даруемых не подменным, но самим Вирдом.

Искусность: Чужое мастерство может быть повышено Вирдом как награда за соблюдение условий соглашения. Во многих случаях эти награды предназначены для того, чтобы поклявшийся получил возможность лучше исполнять свои задачи. Улучшаются владение оружием или внимательность давшего клятву телохранителя, а хакер, добывающий для подменного информацию, обнаружит, что его навыки возросли. Поклявшийся получает бонус + 1 на все броски, включающие один Навык (определяемый соглашением), пока пользуется преимуществами этой награды. *Малое + 1.*

Благословение: Когда стороны соглашения держат свои слова, Вирд соответственно вознаграждает их, даруя красоту, богатство, искусное владение оружием или другую из многих наград. Награжденный подобным образом получает одну или более точек в

Достоинствах, которые сохраняются до тех пор, пока соглашение остается в силе. Вкладывая ли это в смертного в роли телохранителя или играя в фею-крестную для беспризорника, чья тяжелая жизнь смягчила его сердце, подменыш может даровать осязаемое благо тому, кто верен своему слову. На человека, который хорошо послужил феям, может внезапно и без всяких усилий с его стороны, свалиться богатство, а ничем не примечательная женщина станет красавицей. Сами же подменыши получают куда меньшие благословения по сравнению со смертными. Эта награда может повышать лишь те Достоинства, которые имеют отношение к миру людей – Достоинства, которые отражают связь с миром сверхъестественного (такие как Расположение Двора), нельзя повысить с помощью этой награды.

- *Малое*: малое благословение дарует одно- или двухточечное Достоинство людям, не обладающим этим Достоинством, либо повышает уже существующее на одну точку. Подменышу, или другому сверхъестественному существу, оно дарует только одну точку, но все еще может повысить уже существующее Достоинство. (+ 1).

- *Умеренное*: дарует трех- или четырехточечное Достоинство людям, не обладающим им, или повышает уже существующее на два. Подменыши и другие сверхъестественные создания могут получить новое Достоинство лишь на две точки, но все еще могут повышать существующее на две. (+ 2).

- *Великое*: дарует Достоинство в пять точек тому, кто не обладает им вообще, или повышает уже существующее на три точки. Подменыши и другие сверхъестественные создания могут получить новое Достоинство только на три точки, но могут повышать существующее так же на три. (+ 3).

Зачарование: Смотрите раздел после главы «Задачи», на с. (+ 2).

Услуга: Исполнение задачи в обмен на услугу равной важности, которую предстоит оказать в будущем – древняя традиция. Безусловно, это опасно. По сути, тот, кто обязался оказать услугу, понуждаем Вирдом и должен выполнить задачу равной важности к указанному сроку. Услуги также бывают малыми, умеренными и великими. Задолжавший услугу обязан оказать ее по воле Вирда, до тех пор пока она не выходит за рамки размера исполненной ранее задачи, или пострадать от наказания Проклятье соответствующей силы, исходящего от самого Вирда. *Малое* (+ 1), *Умеренное* (+ 2) или *Великое* (+3).

Гламур: Не каждый подменыш имеет доступ к запасам Гламура, что просачивается в мир смертных из Аркадии. Большинство подменшей вынуждены получать его из соглашений¹⁰⁷. В соглашениях между подменшами эта награда редко используется, так как он включает недвусмысленную и незамедлительную передачу Гламура от одного подменша другому при активации награды. Некоторые сеньоры даруют единовременную награду Гламуром, когда получают клятву верности вассала, в то время как другие требуют от своих подданных регулярной уплаты десятины Гламуром.

107 Видимо, здесь забыли про эмоции. Но вспомнили про загадочный «запас Гламура из Аркадии».

Получаемый таким способом Гламур зависит от условий соглашения. Но единовременно переданное количество Гламура не может превышать самое низкое значение Вирда у участвующих в соглашении подменышей. Как альтернатива, эта передача может происходить с интервалами – один пункт Гламура за раз. Эта передача не может случаться чаще, чем раз в неделю, и эта награда не может превышать высочайшее значение Вирда подменышей, заключивших соглашение.

Пример: Хладноглазая Мегги, Зимняя Вдова традиционного Двора со сменой сезонов, требует награду Гламуром от клятвы верности своих вассалов. Ее Вирд равен 6. Она правит Двором в течение трех месяцев Зимы. В безлунную ночь и ночь полнолуния каждого месяца ее вассалы выплачивают ей один пункт Гламура, укрепляя ее силу для их же защиты.

Когда дело касается смертных, все по-другому. Смертным нет нужды знать, как управлять Гламуром, или даже знать, что он существует. Соглашение между смертным и подменным, которое включает Гламур в качестве награды для подменного, дарует тому Гламур, окрашенный условиями самого соглашения. В такой манере подменный может собирать до одного пункта Гламура в день, в зависимости от соглашения. До тех пор пока соглашение остается ненарушенным, поток Гламура не иссякает.

Обратите внимание, что даже если исполнение условий соглашения включает в себя физический компонент – допустим, сапожник оставляет блюдечко молока подменному в обмен на то, что тот чинит всю обувь в течение ночи – этот компонент не является источником Гламура. Само действие по поддержанию клятвы, а не предметы, вырабатывает энергию. Поэтому другой подменный не сможет получить Гламур, украв оставленное для друга молоко, или не сможет предложить это молоко другому, чтобы дать ему Гламур, потому что ни блюдце, ни молоко не являются волшебными – они просто физические символы, отображающие исполнение клятвы. *Умеренное* (+ 2).

Подданство: Те, кто приобрел подданство как награду, считаются членами фригольда и получают доступ к уникальному благословию, связанному с этим фригольдом, пока они находятся в его пределах. Награда подданства может быть дарована только соглашениями, которые включают клятву верности. *Великое* (+ 3).

Благословения фригольда

Слово «фригольд» может быть использовано для описания всего, что угодно, от цветистого сближения Неприсоединившихся, едва связанных друг с другом, до сложного феодального сообщества, возглавляемого Двором самопровозглашенных аристократов. Тем не менее, фригольд, усиленный Вирдом соответствующим образом (обычно благодаря работе Великих Дворов), может дать ощущение силы у всех, кто клялся в верности законно избранному правителю. Это преимущество обычно выглядит как маленький модификатор к броскам, благословение к какому-либо роду деятельности.

Для того, чтобы явить эти преимущества, правитель фригольда должен «подходить» силам Вирда, отображающим судьбу и время. В тех областях, где правят Дворы сезонов, это значит,

что правитель должен соответствовать сезону; подменыш Двора Лета должен править летом и передавать мантию Осеннему придворному, когда приходит Осень, и так далее. Эти благословения подданства являются основным мотиватором популярности меняющихся Дворов сезонов. Если правитель фригольда теряет свое «божественное право» (например, Королева Весны отказывается отдать корону с приходом Лета), преимущества фригольда утрачиваются. Вдобавок считается, что правитель, подобным образом нарушающий соглашение подданства, приносит беду своему владению. Нарушенное соглашение гораздо хуже, чем незаключенное. Возможно, это просто суеверие, но Вирд превращает многие суеверия в реальность.

Конкретные преимущества весьма разнятся в разных фригольдах, но три приведенные ниже наиболее часты:

- *Незаметность.* Это благословение дарует вассалам бонус + 1 ко всем броскам, включающим сокрытие своей фейской природы от других. Потеря этого благословения как правило приводит к возрастанию внешнего вмешательства, так как многие потенциальные враги чувствуют, что их тянет в эту область.
- *Стойкость.* Вассалы с этим благословением получают все броски на сопротивление дегенерации Ясности; сама клятва подданства часто поддерживает и дает силы. Потеря этого преимущества делает сопротивление броскам дегенерации куда более сложным.
- *Изобильность.* Это благословение дарует вассалам бонус + 1 на сбор Гламура, так как эмоции текут свободно. Потеря этого благословения выглядит как наступление засухи, так как Гламур будто бы смывает волной нарушенных соглашений.

Наказания

Наказание соглашения описывает ту кару, что припасена для нарушивших условия. В случае некоторых клятв и присяг наказание не назначается, из-за последствий нарушения соглашений, которые серьезны сами по себе. Наказание за нарушение соглашения должно быть заранее оговорено между подменышами.

При этом, если соглашение заключается между смертным и феей, фея может решить включить возможность наказания. Если смертный нарушит соглашение, то подменыш может сам объявить наказание соответствующей соглашению силы, тем самым наложив проклятье на клятвопреступника. Если же соглашение нарушит подменыш, на него обрушивается Вирд, определяя наказание подходящей силы. В целом Судьба необычно ведет себя в таких случаях – когда подменыш наиболее сильно страдает от эффектов проклятья, Вирд позаботится о том, чтобы преданный смертный хоть краем глаза, но увидел несчастье подменыша, давая смертному понять, что эти страдания вызваны предательством подменыша.

Длительность наказания, если ниже не указано обратное, есть длительность самого соглашения, надежность которого гарантировалась этим наказанием. То есть, нарушение соглашения, которое обладало длительностью «в одну луну», повлечет наказание, длящееся полных 28 дней, даже если соглашение было нарушено на 27-й день. Если это наказание применяется к смертному, у подменыша есть возможность потратить временный пункт Силы Воли и продлить наказание. Но подобное деяние требует от подменыша вложения своего Вирда, как если бы являлось соглашением само по себе.

Изгнание: Те, кто столкнулся с наказанием изгнания, должны бежать из владений преданного ими господина, так как его слугам обещана награда за причинение вреда или убийство предателя. Любой подменыш, что принес клятву верности господину, объявившему об изгнании, может один раз за сцену получить пункт Гламура, за действие, причиняющее вред по отношению к предателю, до тех пор, пока это происходит в границах фригольда. Тот подменыш, который сумеет убить клятвопреступника в пределах границ фригольда, получит запас Гламура, равный Вирду клятвопреступника.

Это наказание не происходит автоматически по нарушению клятвы – владыка фригольда должен провозгласить наказание изгнанием перед как минимум четвертью своих вассалов. Хотя другие вассалы не узнают о том, что случилось, если им об этом не скажут, осужденный подобным образом клятвопреступник незамедлительно ощущает провозглашение изгнания, тяжким грузом павшее на его плечи. Честно говоря, изгнание – самое спорное из наказаний, потому что лорд может провозгласить его в любой момент, если вассал принес ему клятву. Наказание накладывается не Вирдом. Тем не менее, владыка, который провозглашает изгнание неосмотрительно, вскоре обнаружит, что количество желающих принести ему клятву верности стремительно уменьшилось. *Великое (- 3).*

Проклятье: Наказание проклятием призывает некомпетентность и невезение на клятвопреступника. Тысяча мелких трудностей отравляют его повседневное существование. Это наказание начинает действовать с момента нарушения соглашения. Проклятья различной силы складываются: два малых равны одному среднему, а три малых или два средних – одному великому. В подобном случае длительность нового суммарного проклятья равна длительности самого большого проклятья из его составляющих.

Разнообразные благословения и силы, дарующие удачу, могут вступать в противоречие с эффектом проклятья. Правило переброса 9 уменьшает силу действующего проклятья на одну ступень, а правило переброса 8 – на две. В подобных случаях персонаж не получает преимущество переброса 9 или 8, эффект этого переброса выражен в ослаблении эффекта проклятья.

- *Малое:* Наказание малого проклятья отменяет правило переброса 10 для клятвопреступника. Он не может перебрасывать десятки для получения дополнительных успехов в течение действия наказания. (- 1)

- *Умеренное:* Умеренное проклятье уменьшает вероятность успеха; только результаты 9 и 10 считаются успехом. Результаты 8 и ниже считаются неудачей. (- 3).

- *Великое*: Великое проклятье – участь, которой не пожелаешь и врагу; успешными считаются только выпавшие 10. Результат 9 или ниже считается неудачей. Вдобавок, если на броске не выпало ни одного успеха, он считается драматической неудачей, хотя клятвопреступник может потратить пункт Силы Воли, чтобы отменить этот эффект, превратив ее в простую неудачу. (- 3).

Смерть: Клятвопреступник навлекает на себя гибель, нарушая клятву. Как только клятва будет нарушена, преданный незамедлительно теряет постоянный пункт Силы Воли (может быть приобретен вновь за восемь очков опыта), а предатель чувствует тяжесть рока на своих плечах. В течение числа дней, равное Вирду преданного (одна неделя, если это смертный), Вирд подстроит события так, что они будут иметь летальный и ироничный исход для предателя. Однако, если он сумеет убедить преданного простить его до того момента как Рок заберет его жизнь, преданный им незамедлительно восстанавливает утраченную точку Силы Воли (или восемь пунктов опыта), и смерть оставляет персонажа. Но прощение должно быть искренним и не совершаться под принуждением. *Великое* (- 3).

Изыян: Наказание Изьяна, которое исполняет сам Вирд. Те, кто приносят эту клятву, могут либо поклясться принять уготованное судьбой, либо сами провозглашают свой Изьян, который они получают в нарушение условий. По сути, технически соглашения, которые включают в себя наказание Изьяна, либо указывают при заключении соглашения недостаток (см. корник, с. 217), либо призывают Вирд наказать их, как тот посчитает нужным. Фразы, такие как «Да лишит меня Судьба зрения, если я нарушу эту клятву» и «пусть язык предавшего предаст его самого» используются, чтобы выбрать природу Изьяна. Нарушивший клятву приобретает этот недостаток в течение недели после нарушения.

Если выбор оставлен на усмотрение Вирда, Рассказчик может выбрать Изьян, подходящий к нарушенному соглашению: клятва молчать о чем-либо может вызвать Изьян Немоты у клятвопреступника, а соглашение, нарушенное в результате соблазнения, может привести к Изьяну Уродство, чтобы никто больше не пожелал соблазнить персонажа вновь. Клятвопреступник получает это Изьян навсегда. *Умеренное* (- 2).

Волшба: Некоторые подменыши предпочитают, чтобы возмездие за нарушение соглашения было незамедлительным и исходило из их рук. Они предпочитают наказание Волшбой, что позволяет им вплетать силу своих Договоров в соглашения, и они висят над головами поклявшихся подобно дамоклову мечу, ожидая возможности обрушиться на голову нарушителя. Договор активируется в момент заключения соглашения и требует траты как минимум одного пункта Гламура.

Если соглашение будет нарушено, наказание вступает в силу, и Договор незамедлительно обрушивается на предателя, который не получает никаких бросков на сопротивление и не использует пассивную защиту – в глазах Вирда, нарушение клятвы есть согласие на удар Волшбы. Вдобавок творивший Волшбу незамедлительно узнает о том, что соглашение нарушено.

- *Малое:* Малая Волшба – это одно- и двухточечные Договоры. Это малые неудобства и наказания для незначительных нарушений. (- 1)
- *Умеренное:* Умеренная Волшба включает активацию трех- или четырехточечных Договоров или, как альтернатива, две активации Малой Волшбы в одном наказании. Эти активации должны быть оплачены отдельно, минимум один Гламур за каждую. (- 2)
- *Великое:* Великая Волшба обрушивает ужасные силы на голову клятвопреступника, обычно Договор пятой точки, либо несколько активаций меньшей Волшбы могут считаться одной великой: три малых Волшбы, одна малая и одна умеренная или две умеренных являются эквивалентом великой Волшбы. (- 3).

Порча Награды: Порча Награды не только лишает клятвопреступника преимуществ, которые он получал от соглашения, но и обращает их во вред ему. Конкретная природа этого наказания зависит от Награды, которая была испорчена.

- *Искусность:* Не только исчезает Навык, дарованный соглашением, но подменыш получает штраф – 1 на все броски этого Навыка, пока не истечет срок наказания. *Малое (-1).*
- *Благословение:* Благословение теряет свою силу. При нарушении соглашения не только исчезают бонусы, но значение Достоинства, которое было благословлено, падает на равное количество точек до конца действия наказания. Клятвопреступнику постоянно не везет. Если от этого значение Достоинства упадет ниже необходимого для его использования (например, снижение Привлекательной Внешности до одной точки или ниже), начинают накладываться незначительные штрафы. Те броски, которым Достоинство давало положительный бонус, считаются находящимися под наказанием малого проклятия. Например, «испорченное» Чувство Опасности дает штрафы на все броски на избегание засад, а Боевой Стилль дает штрафы на Рукопашный или Ближний Бой (в зависимости от того, что соответствует). «Испорченная» Привлекательная Внешность накладывает штрафы на все броски, которым она обычно способствует. Точное проявление этого проклятья зависит от предпочтений Рассказчика, до тех пор пока финальный результат тематически подходит под нарушенную клятву. Советуется соблюдать определенную иронию. Предприниматель, который заключил соглашение с подменным, чтобы деньги текли рекой, и был достаточно глуп, чтобы нарушить свои обязанности перед «добрым соседом», не только обнаружит, что деньги перестали словно бы валиться с неба, но и его внушительные банковские счета внезапно обанкротились, а деньги в его кошельке и сейфе превратились в осенние листья, столь же сухие и потрескавшиеся, как и его дела. Сила порчи

благословения равна благословию, к которому применяется. *Малое (- 1), Умеренное (-2) или Великое (-3), в зависимости от изначального благословения.*

- *Зачарование:* Порча зачарования воистину ужасна. Смертный продолжает видеть все явления волшебного мира фей, но каждое из них приобретает ужасные черты, основывающиеся на его страхах и неуверенности. Подменыши даже самых невинных обличей кажутся кошмарными зловещими чудовищами, а те, кто действительно страшен, предстают в обличье, разрушающим разум своей жутью. К тому же, он страдает от ужасных кошмаров, его сны отравлены его клятвопреступлением. Каждую неделю, которую смертный страдает от испорченного Зачарования, он должен делать бросок Уверенность + Спокойствие со штрафом – 1 за каждую неделю, что оно длится. Неудача на броске вызывает психическое расстройство у смертного.

К тому же, когда зачарованный смертный сталкивается с предметами и созданиями, обладающими Гламуром, он должен сделать бросок Уверенность + Спокойствие с тем же штрафом, или реагировать как если бы испытывал сильнейший ужас. Некоторые могут впасть в кататонию, а другие – бежать сломя голову, не думая об опасности на пути. *Умеренное (- 2).*

- *Услуга:* порча Услуги силою Вирда меняет местами должника и того, кому должны. Не сумевший выполнить конкретную задачу в обмен на необозначенную услугу сам становится обязанным оказать некую услугу, которую можно потребовать в любое время. *Малое (- 1), Умеренное (- 2) или Великое (- 3), в зависимости от изначальной услуги.*
- *Гламур:* Когда награда Гламура испорчена, это всегда потеря. В случае соглашения между феями передача Гламура идет в обратную сторону – получатель начинает терять число Гламура, которое получал, и отдавать его преданному. Если соглашение было заключено между смертным и феей, та просто теряет пункт Гламура, когда он должен быть получен. *Умеренное (- 2).*

Порчу награды нельзя применять к вассальной клятве. Тем не менее, ходят слухи о том, что благословение фригольда бывало испорчено, если правитель нарушал свои обязательства (см. с. 181)

Уязвимость: Наказание уязвимости ужасно, оно лишает наказанного возможности защищаться. По традиции, клятвопреступник, подвергшийся этому наказанию, считается виновным перед праведным гневом того, кого предал. Поэтому, даже если между членами фригольда запрещено насилие по отношению друг к другу, считается, что преданный имеет право на свою месть – если клятвопреступник желает длительной защиты от него, то обычно все согласны с тем, что ему бы стоило держать свою клятву. Существует два типа уязвимостей: уязвимость к Гламуру и уязвимость к насилию.

- *Гламур:* Когда накладывается наказание уязвимости к Гламуру, наказанный теряет все свое обычное сопротивление Договорам и иным силам того, кого он

предал. Клятвопреступник не может делать противопоставленные броски и не способен применять свои защитные Атрибуты в виде штрафов к этим броскам. Его Защита считается равной 0 в тех случаях, когда он является целью Договоров и иных способностей, основанных на Вирде, хотя применяется против обычных атак. Это не касается всех использований сил – этот штраф работает только с тем, кого он предал. *Умеренное (- 2).*

- *Насилие:* наказание уязвимости к насилию делает клятвопреступника беззащитным перед агрессией. Против физических атак, которые совершает преданный, Защита клятвопреступника равно 0. К тому же, праведные атаки преданного не учитывают бонусы к защите или броне, даруемые Договорами и другими силами Вирда. Только физическая броня дает хоть какой-то тип защиты. *Умеренное (- 2).*

Длительность

Длительность соглашения определяет, какое время соглашение остается в силе. Большая их часть – это какое-либо цикличное измерение времени, а не точное количество часов.

День: Соглашение, длящееся день – простая штука, и часто заключается по прихоти. Условия соглашения, заключенного сроком на день, длятся 24 часа. *Малое (+ 1).*

Неделя: Соглашение, которое длится неделю – самое распространенное. Такие клятвы длятся семь дней, с точностью до часа. *Умеренное (+ 1).*

Луна: Соглашение, заключенное на лунный цикл, длится 28 дней, то есть, один лунный месяц. Такие соглашения наиболее часто встречаются в обетах, которые подменыши считают важным. Посвящение себя клятве на полный лунный месяц - явный способ дать понять, что заключившие относятся к соглашению серьезно. *Умеренное (+ 2).*

Сезон: По традиции, заключение соглашения на сезон происходит в дни равноденствий или солнцестояний. Когда соглашение заключено вне этих астрономических событий, считается, что оно длится точно 89 дней, или четверть года. Во фригольдах, где различные правители меняются с каждым сезоном, клятва верности обычно заключается на этот срок. *Умеренное (+ 2).*

Год и День: Заключение соглашения на год и день наделяет слова силой точно на 366 дней. Такая формулировка – это древняя необходимость Вирда. Говорят, что приносящие клятву просто на год, рискуют тем, что клятва окажется незавершенной в те года, в которые летоисчисление людей не соответствует ходу времени в мире, то есть, високосные года. Принесение клятвы на год и день устраняет эту проблему. *Великое (+ 3).*

Десятилетие: Клятва на десятилетие длится десять лет и десять дней. Редко можно встретить клятву, заключенную на столь долгий срок. Обычно это соглашение величайшей важности и силы – большинство подменышей предпочитают просто приносить клятвы ежегодно;

согласие принести клятву на срок длиной больше года говорит о крайне серьезных намерениях. *Великое* (+ 3).

Длиною в жизнь: Клятва длиною в жизнь длится до смерти одного из связанных клятвой. Клятвы длиною в жизнь считаются легендами в обществе подменышей. Тех, чья преданность столь глубока, чтобы связать себя таким соглашением, считают одновременно и глупцами, и достойными внимания. Заключение подобной клятвы требует траты постоянной точки Силы Воли от одного из приносящих ее, помимо прочих требований. *Великое* (+ 3).

Клятва на поколения: Почти никто не слыхал о клятвах на поколения. Когда это все же случается, соглашение остается в силе до смерти клятвопреступников. Но даже после смерти оно не исчезает, просто ответственность переходит на следующие поколения и дети принесших клятву тоже становятся связаны ей. Это не обязательно биологические дети, в обществе подменышей это чаще всего преемник, представленный владыкам фригольда. Поскольку это величайшая длительность, один из приносящих клятву должен потратить постоянную точку Силы Воли (вдобавок к другим требованиям) и обе стороны должны быть согласны. Клятва длится число поколений, равное Вирду того, кто потратил Силу Воли. *Великое* (+ 3).

Вечность: Говорят, что Другие обладают способностью заключать соглашения навечно, вынуждая связанных ими держаться своего слова даже после того, как жизнь оставит их тела, или в их последующих перерождениях. Эта сила никакими средствами неподвластна ни одному из подменышей, и даже самые могущественные из величайших владык Фейри способны лишь иногда использовать ее. *Неизвестно*.

Заключение соглашения

Когда условия соглашения обговорены и все стороны пришли к согласию, одна из сторон – обычно те, кто предложил и сформулировал клятву – тратит необходимое количество Силы Воли, чтобы скрепить ее. На мгновение сердца участников начинают биться чаще, как будто они на грани паники. Связанные клятвой чувствуют себя, пусть на миг, втянутыми в великую сеть взаимосвязей, непостижимую для большинства, но потом это ощущение проходит.

Наблюдатели, способные видеть ауры, увидят как красные нити появляются в аурах тех, кто связан клятвой. Когда связанные клятвой находятся в поле зрения друг друга, эти красные нити соединяют их.

Включение кого-либо в соглашение

Вполне возможно добавить еще одного участника в уже заключенное соглашение. Это всего лишь вопрос того, чтобы собрать всех участников соглашения и «включить» нового в клятву. Все участники должны потратить один пункт Силы Воли, чтобы привязать новичка, а он сам должен заплатить нормальную цену соглашения.

Исключение из этого правила – задача верности, включенная в соглашение, которая позволяет только одному из участников – владыке фригольда – добавлять других к этой же клятве. Но это уникальное свойство задачи верности.

Создание соглашения

	Малое	Умеренное	Великое
Задачи	Союз (-1)	Союз (-2)	Союз (-3)
	–	Сновидение (-2)	–
	Старание (- 1)	Старание (- 2)	Старание (- 3)
	–	Зачарование (- 2)	–
	Избегание (- 1)	Избегание (- 2)	Избегание (- 3)
	–	–	Верность* (- 3)
Награды	Искусность (+ 1)	–	–
	Благословение (+ 1)	Благословение (+ 1)	Благословение (+ 1)
	–	Зачарование* (+ 2)	–
	Услуга (+ 1)	Услуга (+ 2)	Услуга (+ 3)
	–	Гламур (+ 2)	–
	–	–	Подданство (+ 3)
Наказания	Проклятье (- 1)	Проклятье (- 2)	Проклятье (- 3)
	–	–	Изгнание (- 3)
	Волшба (- 1)	Волшба (- 2)	Волшба (- 3)
	–	Изыян (- 2)	–
	Порча Награды (- 1)	Порча Награды (- 2)	Порча Награды (- 3)
	–	–	Смерть* (- 3)
Длительность	–	–	Уязвимость (- 3)
	День (+ 1)	Луна (+ 2)	Год и День (+ 3)
	Неделя (+ 1)	Сезон (+ 2)	Десятилетие (+ 3)
	–	–	Длиною в жизнь* (+ 3)
	–	–	Поколение* (+ 3)

Примечание: Компоненты соглашения, отмеченные (*), всегда добавляют что-либо к необходимой для заключения базовой цене.

Примеры соглашений

Ниже приведены некоторые соглашения из наиболее часто используемых подменышами и примеры их текстов.

Сделка жнеца

– Да будет выгода обоюдной. Пот мой станет твоим богатством, а благодарность твоя – моей силой. Срок нашей клятве – неделя. И пусть богатство твое иссякнет, если нарушишь ее ты, и пусть же удача моя обернется против меня, если я ее нарушу. В этом мы клянемся.

– Услуга за услугу. Эту неделю я решаю твои проблемы, а ты как-нибудь угостишь меня – чтобы показать, что мы все еще друзья. Если не сможешь этого сделать, тебе же хуже.

Тип: Обет

Задачи: Старание, Умеренное (- 2, подменыш совершает действие, которое направлено на благосостояние смертного); Старание, Малое (- 1, смертный должен каким-либо образом выразить благодарность подменышу)

Награды: Гламур (+ 2, подменыш получает один пункт Гламура в день пока исполняет задачу); Благословение, Малое (+ 1, смертный получает + 1 к Ресурсам)

Наказание: Проклятье, Малое (- 1); Порча Награды, Малое (- 1, если подменыш продолжает свою работу, а смертный не вознаградил его, его Ресурсы уменьшаются на 1)

Длительность: Неделя (+ 1)

Активация: 1 Сила Воли

Будь то брауни, убирающий дом в обмен на блюдечко молока, полевик, обещающий охранять стадо от волков в обмен на краюху хлеба и мед, оставляемые каждую ночь, или безобидный старый бродяга, предлагающий убирать улицу в обмен на пиво, синергия между смертными и феями дает сладкий Гламур. В обмен за исполнение задачи на благо смертного, подменыш просит какой-либо мелкий подарок, который смертный с легкостью может дать ему.

Суть не в безделушке, а в Гламуре, который исходит от сделки. Умение уловить воображение и чувство чуда, которое наполняет эти сделки со смертными, дает сладкий Гламур, пахнущий Весной и невинностью. За каждый день, в течение которого подменыш соблюдает договоренность, он получает пункт Гламура вместе с подарком от смертного.

Клятва Розы и Шипа

– Своим истинным именем я дарую тебе зрение на одну луну. Узрей же сущность сна и чуда глазами, подобными распустившемуся бутону роз. Своим истинным именем ты даруешь мне право попросить о награде в течение этой луны. Поклянись, что не откажешь мне, если в этом не будет вреда для тебя. И поклянись, что ты сохранишь это знание сокрытым под розами. И пусть тот, кто нарушит клятву, по пробуждению обнаружит шипы ее на себе; безумие и невезение будут преследовать тебя, если нарушишь ее, и невезение будет преследовать меня, если я не сдержу слово. Согласен ли ты?

– Ты уверен, что хочешь увидеть то, что по другую сторону? Лучшие тебе быть уверенным. Согласись, и я покажу тебе тех, кто постоянно сокрыт от тебя. У тебя будет одна луна, один месяц. Но будь уверен. Поклянись на своем имени, что не расскажешь об этом никому, или пожалеешь о том, что вообще встретил меня.

Тип: Клятва, Истинное Имя

Задачи: Избегание, Умеренное (- 2, смертный не должен раскрывать никому правду о мире фей или природе подменыша); Зачарование (- 2, для подменыша)

Награды: Зачарование (+ 2, для смертного); Услуга, Умеренное (+ 2, обычно используется незамедлительно, когда подменыш просит смертного о союзе)

Наказание: Порча Награды, Умеренное (- 2, для обоих)

Длительность: Луна (+ 2)

Активация: 1 Сила Воли (для обоих) + 1 Гламур (подменыш)

Прекрасная, гибкая как тростинка женщина дает своему возлюбленному розу. Она предлагает раскрыть ему тайну, но он должен хранить ее. Клянется он, клянется она, и оба прикладывают свои пальцы к розе и позволяют капелькам крови упасть на уже красные лепестки. Когда он поднимает глаза, его возлюбленная – уже создание из пятен солнечного света, который пробивается через ивовые ветви. Ее дреды превращаются в длинные, похожие на хлысты ветви, раскачивающиеся на ветру, а глаза приобретают темно-зеленый цвет лесного мха.

Возможно, одно из самых древних известных соглашений подменшей по всему миру – Клятва Розы и Шипа – применяется для введения смертного в мир фей. Эта клятва – кратковременное зачарование с целью дать Зрение смертному, не требуя от него ничего кроме тишины и готовности оказать услугу подменышу, который даровал ему такие чудесные

образы. Роза используется как напоминание и символический страж, поскольку то, что он увидит, должно остаться *sub rosa*, то есть, *втайне*¹⁰⁸.

Сделка Рога и Кости

– *На этом символе моей заблудшей сущности клянусь, что буду стоять у Врат Сна. Справа от меня Баиня Рога, слева – Баиня Кости. Я дарю тебе спокойные сны, добрые сны, чудесные сны. Ты же дашь мне сок этих снов, чтобы он нес меня в ночи. Что скажешь?*

– *Отправляйся спать. Обещаю, ты отдохнешь. Даже когда ты спишь, я буду присматривать за тобой. Все, чего я хочу – твои сладкие сны.*

Тип: Эмблема, Личный Символ

Задачи: Сновидение (- 2, для подменыша), Запрет, Умеренное (- 2, подменыш не должен никому говорить о том, что увидит в снах смертного)

Награды: Гламур (+ 2, подменышу)

Наказание: Нет (+ 0)

Длительность: Луна или Сезон (+ 2)

Активация: 1 Сила Воли

Одно из простейших соглашений, Сделка Рога и Кости – простая клятва о защите снов смертного. Мало что ожидается от самого онейропомпа, участвующего в сделке, кроме молчания о снах смертного, но поэтому в условиях нет задачи стараний. Каждый вечер, когда подменыш входит в сны смертного и пытается сделать их спокойными, приятными и безопасными от вторжения фей, он получает по возвращении пункт Гламура.

Древний Договор

– *Возьми этот символ в знак нашего союза. Пусть наши грезы сольются – я в твоих снах, ты в моей яви. Друзья отныне, и даже больше, чем друзья. Пусть этот символ будет нашим зарокот Древнего Договора. Возьмешь ли ты на себя эту ношу?*

– *Ты и я – вдвоем против мира. Гуще, чем кровь*¹⁰⁹. *Чтобы ни случилось. И будь проклят тот, кто нарушит эту дружбу.*

Тип: Эмблема, Символ Двора

108 Латинское крылатое выражение. Вероятно, Клятва Розы и Шипа изначально появилась как намек на само выражение.

109 Вероятно, здесь ссылка на песню Гарта Брукса «Thicker than blood». Суть выражения – наши чувства важнее и глубже родственных уз.

Задачи: Усилие, Умеренное (- 2, смертный клянется помогать подменышу по мере возможности, если только это не угрожает ему самому), Избегание, Умеренное (- 2, смертный клянется никогда не говорить о подменышах с теми, кто не подменыш или зачарованный); Сновидение (- 2), Зачарование (- 2)

Награды: Благословение, Умеренное (+ 2, смертный получает Достоинство в 3-4 точки, или + 2 к уже существующему), Зачарование, (+ 2, смертному); Благословение, Умеренное (+ 2, подменыш разделяет благословение смертного), Гламур (+ 2, подменыш получает пункт Гламура в день).

Проклятье: Великое (- 3, для обоих)

Длительность: Длинною в жизнь (+ 3)

Активация: 1 Сила Воли (для обоих) + 1 постоянная Сила Воли (для подменыша или смертного)¹¹⁰

Древний Договор – это обобщающее название для любого соглашения, что прочно связывает судьбы смертного и подменыша. Эта связь считается очень сильной и несущей сильные эмоции, сродни венчанию или братанию на крови. Принадлежащие к Двору подменыши нередко приглашаются почтить эту клятву, признавая важность смертного для их собрата. По этой причине Потерянные почти никогда не предлагают Древний Договор смертному, не посоветовавшись со старейшинами своего Двора, и эти старейшины почти никогда не дают своего согласия, пока этот смертный не оказал значительной помощи Двору.

Во время заключения Древнего Договора подменыш дает смертному предмет, символизирующий его Двор. Согласно традиции, это кроличья лапка, или серебряное украшение в форме рогатого оленя от Двора Весны, кабаньих клыки или золотое украшение в форме солнца от Двора Лета, воронье перо или бронзовое украшение в форме листа от Двора Осени, и волчий клык или оловянный амулет в форме луны от Двора Зимы.

Есть вариант Древнего Договора, известный как обряд Принятия в Семью, когда услугами смертного пользуется весь табор, а не один подменыш. Такие соглашения почти никогда не приносятся на эмблеме Двора, поскольку традиционно считаются делами табора, не имеющими отношения к Дворам.

Во многом подобная клятва куда больше требует от смертного, чем от подменыша. В обмен на спокойные сны и возможность долго оставаться в мире подменышей смертный должен помогать подменышу. Но все же благословение подменыша, которое обычно приобретает форму богатства или власти какого-либо рода, позволяет легче с этим смириться. От подменыша же требуется только то, чтобы смертный был постоянно зачарован.

Нарушение клятвы влечет за собой ужасные последствия. Как ни крути, смертному куда проще нарушить соглашение – достаточно оговориться, или не пожелать (не суметь) оказать

¹¹⁰ Поскольку соглашение предполагает Зачарование, подменыш, вроде бы, должен потратить еще пункт Гламура. Быть может, здесь это исключение, а может, ошибка, не вошедшая в эррату.

помощь подменышу, и проклятье ляжет на его плечи, в то время как мир волшебства ускользнет от глаз. Подменыш может нарушить эту клятву, лишь если откажется заботиться о снах смертного или захочет снять Зачарование. Подменыши советуют тщательно все обдумать тем, кто связывает смертных Древним Договором, ведь они будут буквально связаны с этим человеком до конца дней своих.

Договор Добрососедства

- Мир, мир отныне между нами. На наших истинных именах клянемся мы разжать кулаки и не держать камня за пазухой до тех пор пока сезоны не завершат свой цикл. Пусть нарушивший эту клятву падет жертвой тех, кого предал – заключай его с чистым сердцем или не заключай вообще. Да будет так.

- Больше никакой вражды между нами. Предлагаю перемирие, а залогом – наши честные имена. Целый год и день без вражды, и пусть парень, что нарушит это обещание, огреbet от рук другой стороны.

Тип: Клятва, Истинное Имя

Задачи: Союз, Малое (+ 0, для обоих)

Награды: Нет (+ 0)

Наказание: Уязвимость, Гламур (- 3, для обоих)

Длительность: Год и День (+ 3)

Активация: 1 Сила Воли

Иногда называемая «джентльменским соглашением», эта клятва – простое обещание оставить друг друга в покое на год. И хотя подменыши мелочны и склонны к вендеттам, иногда обстоятельства требуют от враждующих соседей оставить свои распри. В конце концов, если Истинная Фея сумеет уничтожить фригольд, из-за того, что его обитатели не способны оставить свои распри, подведением итогов их мелкой вражды будет не что иное как идиотизм.

В подобных обстоятельствах, а иногда по настоянию правителя, который устал разрешать споры между своими подданными, враждующие стороны могут связать себя добрососедским соглашением. По традиции, штраф за нарушение соглашения – это уязвимость к Договорам другой стороны и негласное разрешение воспользоваться этой уязвимостью.

Соглашение табора

- Встанем же рука об руку, плечом к плечу. И хотя я могу не ладить с моим братом, никто не смеет ссориться с ним или со мной. Вот о чем я клянусь: дружба, помощь и благословение нам обоим пока год не начнется вновь. Пусть наше процветание покинет нас, а таланты подведут нас, если брат предаст брата.

- У нас отняли наши семьи, но теперь мы – семья, связанная узами сильнее, чем кровь. Я клянусь встать рядом с каждым из вас, как и вы клянетесь встать рядом со мной, на год и день, и принять любые проклятья, что падут на меня, если я солгал.

Тип: Обет (хотя иногда подменыши клянутся на эмблемы Немезиды, используя личные эмблемы друг друга)

Задачи: Союз, Величайшее (- 3, для всех)

Награды: Искусность (+ 1, все), Благословение, Умеренное (+ 2, все)

Наказание: Порча Награды, Великое (- 3, порча и Искусности, и Благословения)

Длительность: Год и День (+ 3, хотя многие устоявшиеся таборы используют длительность Длинною в жизнь)

Активация: 1 Сила Воли (для всех)

Хотя не все таборы используют это соглашение (а некоторые вообще их не используют), возможно, это – самое распространенное из тех, что связывает их вместе. Некоторые элементы общества подменышей даже не считают группу подменышей табором, пока те не принесли эту клятву.

Награды обычно проявляют себя в тех характеристиках, которые табор считает полезными для себя в целом: если это группа из высшего общества, это соглашение может дать им бонус к Общению и две точки в Ресурсах. Объединение боевых подменышей, решивших защищать фригольд от вторжения Фей, может получить бонусную точку Ближнего Боя и две дополнительных точки в знаковом Боевом Стиле табора.

Само собой, те, кто нарушает это соглашение, не только теряют благословения табора, но и собственные способности – на некоторое время. Отвергая табор и его цель клятвопреступник жертвует часть своих способностей и навыков. Отвернуться от табора значит повернуться спиной к тем вещам, которые он ценит.

Коммендация¹¹¹

- Клянусь на этом символе моего сюзерена, что буду верен, не причиню вреда и отдам все умения и направлю старания на благо фригольда. Когда придет срок, я буду отдавать причитающийся Гламур, и да буду я лишен тепла очага, если не сдержу слово.

- Я клянусь на этом символе, что буду верен этому фригольду и его хозяину, в обмен получая защиту. Я согласен жертвовать оговоренную долю Гламура и защищать фригольд, если потребуется.

Тип: Эмблема, Эмблема Немезиды.

111 Т.е., переход вассала под покровительство феодала.

Задачи: Подданство (- 3, для обоих)

Награды: Вассалитет (+ 3, для вассала); Гламур (+ 2, вассал обязан в течение года оплатить дань Гламуrom, равную Вирду господина) .

Наказание: Изгнание (- 3, вассалу); Порча Награды, Умеренное (- 2, господин должен предложить запас Гламура, равный тому, который обычно ему жертвует подданный)

Длительность: Год и День (+ 3)

Активация: 1 Сила Воли (обе стороны) + 1 постоянная точка Силы Воли (платит господин когда впервые заключает клятву верности в этой роли)

Соглашение между вассалом и господином – краеугольный камень общества подменышей, на основе которого формируются узы между владыкой фригольда и теми, кто признает его власть. В отличие от средневековых коммендаций, от вассала-подменыша не ожидается того, что он будет сражаться, защищая владения своего господина. Вместо этого, подменыш, который приносит клятву владыке фригольда, приносит свои навыки и таланты на благо владению в целом.

Таким образом, боец действительно может предложить свои навыки для защиты домена, но художник может предложить свои таланты для господина и его свиты, музыкант или актер может оживить праздник, а отличный повар – накрыть стол для определенных случаев. Предполагается, что те, кто принесли эту клятву, будут работать не только на господина, но и друг для друга – искусный кузнец может обеспечивать своими лучшими изделиями тех, кто защищает фригольд, а подменыш, подкованный в компьютерах, заботится о том, чтобы сеть двора была защищена от взлома и работала без перебоев.

Клятва Рыцаря

- Преклонив колено, я клянусь защищать моего господина и фригольд, и служить на благо обоих, даже если это будет стоить мне жизни. Я буду служить верно и честно, в течение десяти лет. На символе моего положения при Дворе (Название Сезона) клянусь я блюсти этот обет, иначе пусть смерть заберет меня. Пусть мои братья устыдятся меня, если я не сдержу эту клятву.

- На этом символе моей чести я клянусь быть солдатом фригольда, клянусь быть преданным, храбрым и сильным. Мечом ли или пулей, в глуши или на улицах, во льду или пламени.

Тип: Эмблема, Эмблема Двора

Задачи: Усилие, Великое (- 3, Рыцарь клянется защищать господина и фригольд даже ценой своей жизни), Подданство (- 3, рыцарю); Подданство (- 3, господину)

Награды: Гламур (+ 2, Рыцарь получает Гламур от господина), Искусность (+ 1, Рыцарь получает преимущество в боевых навыках), Вассалитет (+ 3, Рыцарю); Благословение, Малое (+ 1, господин)

Наказание: Смерть (- 3); Проклятье, Малое (- 1, господину)

Длительность: Десятилетие (+ 3) или, в некоторых случаях, Длинною в жизнь (+ 3)

Активация: 1 Сила Воли (+ 1 постоянная точка Силы Воли, если клятва приносится Длинною в жизнь)

Клятва Рыцаря является несколько более сложной, чем простая коммендация. Если коммендацию можно сравнить с вступлением во фригольд, то эта клятва (которую называют по-разному в зависимости от культуры фригольда) пожертвовать жизнью и здоровьем ради блага господина и фригольда, чтобы вступить в дом господина и стать частью его свиты. Эту клятву не дают и не принимают необдуманно.

Требования к господину сравнительно невелики, - хотя Рыцарь является вассалом как и остальные члены фригольда, он должен куда больше по условиям соглашения. Но в обмен на свою жертвенность Рыцарь пожинает значительную награду, получая от своего господина Гламур как минимум раз в месяц, а также искусность с оружием или любым другим навыком, ради которого его посвятили в рыцари – есть Рыцари, которые служат компьютерными взломщиками, водителями или ораторами от лица своих господ.

Клятва Сердца

- Вот мои слова тебе. Позволь мне согреть тебя Зимой. Позволь насытить твою страсть Весной. Позволь защитить тебя Летом и унять твои страхи Осенью. Позволь мне быть твоим возлюбленным и стань моей, любить тебя и никого иного до конца дней моих. Я буду верен тебе, а ты – мне, и никогда не предадим словом и делом нашу любовь. Пусть наши руки и сердца соединит клятва нашей любви.

- Для меня нет и не будет никого, кроме тебя. Я клянусь в своей бессмертной преданностью тебе, не потому, что это ожидается от меня, но потому, что я не знаю более верного способа выразить силу своей любви. Вот мое сердце. Заботься о нем или разбей. Возьми его и возьми вместе с ним и меня до конца моей жизни.

Тип: Обет

Задачи: Союз, Умеренное (- 2, для обоих), Избегание (- 2, для обоих, никогда не предавать их любовь словом или делом)

Награды: Благословение, Великое (+ 3, для обоих), Искусность (+ 1, для обоих)

Наказание: Порча Награды (- 3, для обоих)

Длительность: Длинною в жизнь (+ 3)

Активация: 1 Сила Воли + 1 постоянная точка Силы Воли

Хотя влюбленные часто клянутся друг другу в верности, Клятву Сердца редко можно встретить. Если сравнивать ее с венчанием, заключающие ее подменыши не ищут других ради обручения, но поручают делать это собственному желанию и Вирду. Вирд благословляет подобные сильные союзы процветанием и способностью пережить трудности (бонус Искуности нередко идет на Эмпатию или Выразительность), но ужасные проклятья и невезение ожидают тех, кто нарушит свои обещания.

Весенние Таборы

Любопытно, но Клятва Сердца использовалась, чтобы заключить любовный союз между более чем двумя подменышами одновременно. Иногда называемые «весенними таборами», такие группы подменышей собираются не для того, чтобы достичь общих целей, оттачивать навыки или по другим причинам, ради которых обычно собираются таборы. Напротив, весенние таборы образуют подменыши, которые поняли, что влюблены друг в друга. Такие полиаморные семьи как правило непродолжительны – естественные проблемы, которые преследуют смертных, пытающихся жить подобной жизнью, только усугубляются бурным и непостоянным характером подменышей. Но те, кто сумели остаться вместе несмотря на трудности, нередко одни из самых сильных и устойчивых таборов фригольда. Такие семьи фей нашли утешение и исцеление от своего пребывания в Аркадии.

Сночертание

Странник, конечно, бывают и темные сны, из которых

Смысла нельзя нам извлечь; и не всякий сбывается сон наш.

Создано двое ворот для вступления снам бестелесным

В мир наш: одни роговые, другие из кости слоновой;

Сны, проходящие к нам воротами из кости слоновой,

Лживы, несбыточны, верить никто из людей им не должен;

Те же, которые в мир роговыми воротами входят,

Верны; сбываются все приносимые ими виденья.

- Гомер, *Одиссея*

Мир снов вполне реален для созданий Вирда. Существует некая странная связь между принадлежащей Аркадии сущностью Зарослей и снами смертных. Принципы взаимодействия

с Зарослями и снами во многом схожи: умение управлять одним помогает управлять другим. Научившись выживать в запутанных Зарослях, подменыши научаются управлять и пространством сна, а понимание запутанной логики пространства сна помогает подменышам выжить в Зарослях.

Подменыши обладают значительной властью над собственными снами, они способны с легкостью придавать им облик и менять их. Благодаря маленькому сгустку сущности Аркадии, занявшему место его души¹¹², каждый подменыш обладает невероятно развитой способностью к осознанным сновидениям. Пожелай они того, в своих собственных снах подменыши могут исполнить любой каприз. Эту практику сами Потерянные называют *онейромантией*, и хотя само слово ранее означало толкование снов, подменыши используют его для обозначения сночертания и подобных техник.

Подменыши отличаются от практикующих осознанные сновидения людей способностью проникать в сны других. Властью, дарованной ему Вирдом, подменыш может применять свое знание онейромантии и к чужим снам. Подменыш или иное создание, входящее в чужие сны, называется онейропомпом. Опытный онейропомп способен узнать о приближении феи по знакам в снах смертных. Онейропомпы также способны помочь тем, чьи сны они охраняют, лучше отдохнуть и разобраться в значении сновидений.

Мир Сновидений

На определенном уровне сны связаны с Зарослями и Фейри. Опытные онейроманты понимают, что материя, из которой состоят Заросли, и которая формирует сны, схожи, объединенные своей связью с Вирдом. В обоих случаях присутствие Вирда сильно. Он являет прошлое и будущее, судьбу и рок, как некое связанное единое целое. Во многом сны являются микрокосмом для макрокосма Зарослей. Снами мыслящих существ можно управлять, поскольку они так или иначе схожи с природой Зарослей и самой Аркадии. Древние Договоры, позволяющие Феям проходить через Заросли, дают возможность тем, кто разделяет их волшебную природу, соприкоснуться со снами смертных.

Единственные законы пространства сна – те, что устанавливает разум спящего. В этих пределах нет ничего невозможного, и только другой разум, ведомый своими связями с Вирдом, способен повлиять на это пространство. Разум, которого коснулся Вирд, всегда способен к онейромантии, искусству манипулирования собственными снами (то, что современные энтузиасты называют осознанными сновидениями). Более того, они способны изменять сновидения других, если их пригласили в эти сны соглашением, включающим задачу сновидения.

Сны и Сила Воли

После ночи сна все персонажи в Мире Тьмы восстанавливают пункт Силы Воли. По решению Рассказчика, персонажи, которые лишены фазы быстрого сна – в которую и происходят сновидения – могут быть не способны восстанавливать Силу Воли. Персонажи, которые находятся под воздействием сильных веществ или волшебным образом неспособны видеть сны, неспособны разрешить переживания своей активной жизни и вынуждены полагаться на другие способы восстановления ощущения своего «я».

Интенсивность сновидений

Не все сны одинаковы. Некоторые из них – сильные, яркие переживания, захватывающие спящего и оказавшихся в них онейропомпов своим потоком, вынуждая их переживать всю полноту намеченного сюжета сна, пока тот не завершится. Другие – лишь отблески воображения и нечетких символов, которые с трудом можно вспомнить после их ухода, и на которые не обращаешь внимания, пока спишь. Опытный онейромант с легкостью может манипулировать подобными снами.

Уровень силы сновидения определяется его Интенсивностью. В начале сна Интенсивность определяется броском Сообразительность + Уверенность спящего. Число успехов на броске и будет Интенсивностью.

Сновидение и персонажи

Поскольку сновидения неизбежно будут присутствовать в игре **Changeling: The Lost**, Рассказчику стоит уделить немного времени и решить, что за сны будут видеть его персонажи. Поскольку амбиции и страхи, и то, что вызывает приязнь или антипатию, необходимы для создания интересного неигрового персонажа, с которым нравится взаимодействовать игрокам, а подменыши могут многое узнать из сновидений, Рассказчику рекомендуется вкратце набросать несколько идей о природе снов своего героя.

Соответственно, игрокам стоит подумать о том, какого рода сны видят их персонажи – многие таборы заключают соглашения снов как часть своих соглашений, и нередко хорошо знакомы со снами своих товарищей. Сны персонажа могут кое-что о нем сказать и истины, содержащиеся в мире снов, становятся известны его табору. Страхи, мечты и даже эротические фантазии нередко не являются тайной для других, хотя большинство подменышей не допускают выхода этой информации за пределы группы.

Повторяющиеся сны: Какие сны снова и снова переживает персонаж? Содержание их может многое сказать о его личности и душе. По какой-либо причине некая концепция – само собой, выраженная через символизм сна – навязчиво присутствует в разуме спящего, и он цепляется за нее. Иногда это просто отражение того, что интересует персонажа, его невротизм или тяжелых жизненных ситуаций. Иногда в этом замешаны другие явления.

Хотя Интенсивность повторяющегося сна определяется как обычно, бросок Сообразительность + Уверенность использует правило переброса 9.

Сны-воспоминания: Многие люди переживают разнообразные сны-воспоминания, подсознательно переосмысляя события, произошедшие с ними во время бодрствования. То, какие именно воспоминания остаются для рефлексии во время фазы быстрого сна, тоже может сообщить кое-что о спящем. Нередко такие сны – не точное воспроизведение событий, они окрашены личным отношением спящего к событиям, его эмоциями и прочими «оттенками» его личности. Иногда сам спящий не осознает, почему он постоянно вспоминает одно и то же событие из детства, или почему коридор из его университетских снов появляется во многих снах, даже тех, что не имеют отношения к альма матер. Многие онейроманты могут выяснить причины, скрывающиеся за этими воспоминаниями, осторожно исследуя само сновидение.

Как и в случае с повторяющимися сновидениями бросок Сообразительность + Уверенность для определения Интенсивности, использует правило переброса 9. Если сон является повторяющимся сном-воспоминанием, то используется правило переброса 8.

Исполнение желаний: человеческое подсознание во многом является источником таких переживаний как надежды и желания, будь они сублимированные или явные. Так что нет ничего удивительного, что многие сны включают в себя в той или иной мере исполнение желаний, позволяя спящему воплотить свои мечты. Заняться сексом с объектом своей страсти, возможность отомстить обидчику, шанс воссоединиться с умершим возлюбленным, с которым были в ссоре в момент его смерти – большинству людей случалось переживать подобные сны. Их смысл нередко очевиден, но иногда исполнение желаний выражается в символах: сны о полете могут отображать свободу от ограничивающей или давящей ситуации, сны о беременности означают непроявленное стремление к творчеству.

Пророческие сны: Вирд касается всех вещей, что текут через материю снов, а сам он простирается до самых дальних безумных берегов Аркадии. В нем прошлое и будущее сливаются и проступают очертания того, что суждено. Так что нет ничего удивительного в том, что сны иногда содержат проблески будущего. Некоторые онейроманты верят, что многие сны являются пророческими и отображают будущее в той же мере, что и многие методы предсказателей. Что-либо обязательно случится, если ничто не повлияет на ход событий с момента свершения предсказания. Само собой, свобода воли – самый большой источник изменений в событиях, поэтому предсказания в лучшем случае могут лишь указывать на возможность. Но все же пророческие сны весьма часты среди тех, кого коснулся Вирд и многие подменыши переживают их.

Подменыш, который подозревает, что окружающий его сон является пророчеством, может сделать бросок Сообразительность + Оккультизм + Вирд, с бонусом, равным Интенсивности сновидения. Успех показывает, на самом ли деле сон является пророческим, но не дает о нем никакой дополнительной информации. Исключительный успех не только определяет это, но также указывает подменышу, что стоит делать для того, чтобы поспособствовать или избежать исполнения этого пророчества. Если подменыш вносит какие-то изменения в этот сон при помощи онейромантии, сон перестает быть пророческим. Многие онейроманты считают, что изменения очевидно пророческих снов приносят беду.

Спящий, переживший пророческий сон, а позже увидевший исполнение его, может восстановить пункт Силы Воли. Подобные моменты укрепляют его самооценку и приучают его верить своим снам, даже если в целом такое отношение вызывает мурашки по коже у тех, кто не верит в подобное. Подменыши, пережившие пророческий сон и позже увидевшие его исполнение, восстанавливают пункт Гламура, получая силу от контакта с энергией Вирда.

Кошмары: Если сны исполнения желаний существуют по причине надежд и страсти, то кошмары – из-за неуверенности и страхов. Большинство видящих сны иногда переживают кошмары – сны, содержащие воспоминания, переживания или образы, вызывающие реакцию страха. Подобные сны действительно вызывают истинный ужас и, в случае повторяющихся кошмаров, могут привести к болезни и психологическому стрессу. Кошмары всегда очень личны. То, что вызывает сильнейший страх у одного, может быть просто странным сном для другого. Поэтому переживаемые персонажем кошмары могут многое сказать о его страхах, ненависти и источниках его негативных переживаний. Но кошмары могут быть крайне символичны: странный сон про клоунов и детские площадки может быть связан с пережитым в детстве насилием.

Если при определении Интенсивности сна, Интенсивность кошмара окажется равной или больше Силы Воли спящего, то результат для того будет серьезным испытанием – скорее всего, он проснется в холодном поту или крича. Спящий не восстанавливает Силу Воли после ночи подобных ужасов.

Вдобавок сумасшедшие нередко испытывают куда более ужасные кошмары. Уменьшите необходимое число успехов на броске Интенсивности, лишаящих возможности восстанавливать Силу Воли, на единицу за каждое психическое расстройство, которым обладает цель. То есть, спящему с двумя психическими расстройствами и Силой Воли 5 достаточно пережить кошмар с Интенсивностью 3 и выше, чтобы он не сумел восстановить Силу Воли. Подобные сны всегда обладают характеристиками, связанными с этим психическим расстройством: кошмары страдающего фобией нередко наполнены источником фобии, а шизофреник может в собственных снах столкнуться лицом к лицу с предполагаемым источником галлюцинаций.

Новый Ментальный Изъясн: Кошмары

Психика некоторых людей предрасположена к переживанию кошмаров. У подобных спящих, чем ярче сон, тем более вероятность, что он окажется кошмаром – интенсивность сна беспокоит спящего и то, что начиналось как обычный сон другого рода, внезапно превращается в кошмар. В игромеханических терминах любой сон с Интенсивностью выше, чем Уверенность спящего, становится кошмаром. Эти кошмары сохраняют Интенсивность изначального сновидения, что, скорее всего, гарантирует то, что наутро спящий будет чувствовать себя разбитым и неотдохнувшим.

Онейромантия

Искусство управления снами практикуют многие подменыши. Хотя все они обладают способностью придавать снам форму, не всем интересно оттачивать этот навык. Настоящие онейроманты пытаются понять тонкости человеческого состояния, выражаемого через сны. Навык, связанный с онейромантией, - Эмпатия. Поскольку подменыши когда-то были людьми, при управлении снами им отчасти приходится полагаться на знание человеческой психологии. Силы их Вирда недостаточно, чтобы переделывать сны так, как это делают Истинные Феи, но если подменыши понимают значение снов и принцип их работы, они способны добиться не худшего результата.

Вхождение в сны

Подменыш всегда может с легкостью проникнуть в собственные сны. Более того, он всегда может войти в сны своего двойника, просто потратив пункт Силы Воли при засыпании. Многие Потерянные мучают своих двойников, желая запугать их и лишиться покоя, перед тем как атаковать. Само собой, это может и работать в обратном направлении – двойник, чьи сны часто тревожат, может овладеть техникой вторжения в сны подменыша, не говоря о том, что у некоторых двойников опасные, убийственные сновидения.

Каждый раз когда подменыш вторгается в сны своего двойника, Рассказчик делает бросок Харизматичность + Вирд персонажа. Этот продленный бросок делается каждый раз когда подменыш отправляется в сны двойника. Необходимое число успехов на этом броске равно Силе Воли двойника. Как только число успехов достигает или превышает это значение, двойник осознает онейрическую связь между собой и подменным, и может научиться тратить пункт Силы Воли, чтобы терзать во снах своего мучителя. Двойник, овладевший этой техникой, очень быстро становится опытным онейромантом, столь же искусным, как любой подменыш, как в своих снах, так и в снах того, кого он замечает.

Подменыши могут входить в сны других, используя соглашения, включающие в себя задачу сновидений. Члены табора нередко входят в сны друг друга с целью приглядывать за жизнью в снах, и сами подменыши нередко включают задачу сновидения в соглашения, которыми они зачаровывают смертных. Они также нередко пытаются связать соглашениями сна и других смертных. Это позволяет подменным отслеживать определенные моменты окружения, что позволяет предугадать появление Воинства Фей в Зарослях.

Вхождение в сны связанного соглашением сновидений осуществляется Вирдом, не являясь внутренней способностью; поэтому подменному необходимо потратить пункт Гламура, если он желает проникнуть в сны того, кого пообещал защитить, в отличие от пункта Силы Воли, когда беспокоит двойника.

Для того, чтобы войти в сон другого, подменыш должен погрузиться в глубокий, сосредоточенный сон. Поскольку это требует связи с материей сна из Зарослей, где присутствие Вирда сильно, подменыш должен быть либо на Поляне, либо в самих Зарослях – хотя, безусловно, лечь поспать посреди Зарослей является не самым разумным поступком.

Далее игрок подменыша делает обычный бросок на сосредоточение (см. «Медитация» в корнике). Отличие в том, что необходимое число успехов зависит от сна, в который он желает проникнуть, согласно таблице ниже. Подменыш может добавить свой Вирд к этому броску.

Необходимое число успехов	Намеченный Сон
8 успехов	Собственные сны
12 успехов	Сны двойника
16 успехов	Сны по соглашению

Хотя подменыш и проходит через собственный сон, когда следует по нитям Вирда к снам других, ему нет надобности использовать эту технику для того, чтобы войти в собственные сны и контролировать их. Онейромант – полновластный хозяин своих и не нуждается в сосредоточенных техниках сна или наличии Зарослей, чтобы управлять своим собственным пространством сновидений.

Стоит отметить, что подменыш, отправляющийся в путешествие по снам, никоим образом не покидает собственного тела. Он находится в глубоком трансе, следуя путями Вирда к снам других, в то время как его собственные сны служат вратами. Если поблизости раздастся громкий звук или что-то потревожит его тело, ему потребуется рефлексорный бросок Уверенность + Спокойствие, чтобы остаться в этом состоянии. Если бросок не удастся, он незамедлительно просыпается, вырванный из своего транса.

Подобным образом онейромант может предпочесть покинуть сны в любой момент, успешно пробросив Уверенность + Спокойствие как мгновенное действие. Но тем, в чьи сны вторгаются другие, не столь везет. Владеющий техникой осознанных сновидений или онейромант может сделать бросок, чтобы проснуться, как указано выше. Но этому броску могут сопротивляться присутствующие онейроманты, сделав рефлексорный бросок Сообразительность + Эмпатия + Вирд, более того, несколько онейромантов могут объединить усилия, помогая друг другу и не давая цели проснуться, пока они не закончат свою работу.

Покорение сна¹¹³

Покорение сна, возможно, простейшая и наименее активная форма онейромантии. Покоряющий сон подменыш входит в сон другого и вносит простые изменения в события и окружение. Он может значительно изменять сон, изменяя ландшафт, поведение его обитателей, и вообще делая все, что захочет. Но сущность сна остается той же самой.

Внесение изменений в сон происходит при помощи броска Сообразительность + Эмпатия + Вирд со штрафом, равным Интенсивности сновидения. Подменыш наблюдает сон так, будто

¹¹³ В оригинале Dream Riding. Дословно – «верхом на сне», «оседлав сон», или даже «поддразнивая сон». Нам показалось, что прямой перевод выглядит несколько... не по-русски и было выбрано более нейтральное слово, которое, тем не менее, имеет отношение к дрессировке.

бы он сам лишен тела и находится над головой видящего этот сон спящего. Необходимо одно изменение, чтобы появиться в контексте этого сна и еще одно, чтобы изменить свой облик.

Онейропомпу стоит быть осторожным и ограничивать свое вмешательство, чтобы не разрушить сновидение. Если бросок онейроманта наберет количество успехов, превышающее Интенсивность сна, его изменения окажутся слишком сильными для целостности сна и тот распадется. Онейромант может потратить пункт Силы Воли, чтобы предотвратить это. Онейромант может добровольно назначить себе штраф на эти броски, но как только он определил свой бросок, все успехи на нем будут учитываться. Умение сохранить целостность слабого сна является своего рода искусством.

Большую часть времени подменыши покоряют сны, что позволяет им наблюдать происходящее, не сильно вмешиваясь в пространство сновидения. Сны, приходящие естественным путем, ценны сами по себе, и мудрый онейропомп понимает это. Находясь внутри сна подменыш может использовать покорение сна для совершения нескольких простых действий.

Анализ Сна: совершая незначительные изменения с целью узнать реакцию пространства сна на них, подменыш может определить, является ли этот сон полноценным кошмаром, повторяющимся сновидением, сновидением-воспоминанием или исполнением желаний. Это требует мгновенного броска Сообразительность + Эмпатия со штрафом, равным Интенсивности сна. Онейромант совершает незначительные изменения и смотрит на симптомы, свойственные этому роду сна – сны-воспоминания незамедлительно возвращают на место аспекты сна, которые связаны с памятью, а не воображением, кошмары придают внесенным изменениям мрачные оттенки, в повторяющиеся сны куда труднее внести случайные события, поскольку их узор уже устоялся, в то время как сны-исполнения желаний и обычные сны сравнительно просто менять.

Вдобавок броском Сообразительность + Оккультизм + Вирд с бонусом, равным Интенсивности сновидения, онейропомп может определить, является ли сон пророческим. Но если онейромант вносил какие-либо изменения, даже если просто пытался определить тип сновидения, его ценность как пророчества обнуляется. Он перестает быть истинным посланием от Вирда и становится обычным сном после того, как онейропомп поработал с ним. Поэтому первое, что делает мудрый онейропомп – выясняет, является ли сон пророческим, прежде, чем вносить какие-либо изменения. Даже такое просто изменение, как появление в контексте сновидения, может нарушить его точность.

Убеждение Видящего Сны: Броском Сообразительность + Эмпатия + Вирд, отображающим целую ночь работы, онейромант может слегка изменять сны, внедряя в них подсказки для подсознания, которые можно использовать в дальнейшем. За каждый успех на броске подменыш может запастись добавочный дайс в душе спящего. Позже, общаясь с этим человеком, подменыш может обращаться к этим подсознательным подсказкам, изменяя тон своего голоса, используя определенные фразы или аромат, и может использовать любое количество запасенных дайсов на броски Манипулирования этим человеком.

Эти подсказки остаются в душе спящего в течении недели, и исчезают к концу этого периода. Единоновременно в душе спящего может находиться только одна «доза» этих подсознательных намеков – внесение новых установок стирает предыдущие.

Узнать о Видящем Сны: Наблюдая за несколькими ночами, полными сновидений, онейропомп может немало узнать о спящем. Это требует продленного броска Сообразительность + Эмпатия + Вирд, с интервалом в один бросок за ночь. В эти ночи онейропомп не может изменять содержание снов. Каждые пять успехов на броске открывают одну из последующих деталей о видящем сны: его Добродетель, его Порок, одно из его психических расстройств, Силу Воли, одно из Достоинств (только Ментальных или Социальных) или Изъянов (только Ментальных или Социальных). Это также позволяет узнать об изменяющих разум или эмоции сверхъестественных способностях, влиявших на спящего в течение месяца.

Психотерапия: Онейропомп, обладающий нужными знаниями, может использовать сон как инструмент для решения психологических или ментальных проблем. Это стандартный бросок Сообразительность + Эмпатия + Вирд со штрафом, равным Интенсивности сна, в котором ведется работа. Каждая ночь работы онейропомпа равна неделе обычной психотерапии.

Ослабление Интенсивности: Хотя это редко используется, онейромант может ослабить Интенсивность сна, ослабляя его власть над душой спящего. Большинство онейромантов используют это, чтобы ослабить силу кошмаров, позволяя спящему пережить эти кошмары (и, возможно, тем самым получить своего рода катарсис, который некоторые люди получают от плохих сновидений) и при этом не чувствовать себя разбитым на следующее утро. Это требует броска Сообразительность + Эмпатия + Вирд со штрафом, равным Интенсивности сна. Каждый успех уменьшает Интенсивность сна на 1. Если Интенсивность упадет до 0, сон резко обрывается, что вызывает пробуждение спящего. Эта техника применима к одному сну лишь однократно.

Эту способность можно использовать, чтобы ослабить Интенсивность отравы сновидений, ослабляя власть Истинных Фей над смертными, которых они контролируют через заразные сны. Это бросок Сообразительность + Эмпатия + Вирд без штрафов. Но этому броску противопоставляется бросок Интенсивности отравы сновидений. Если онейромант выигрывает этот состязательный бросок, каждый его успех, превышающий таковой на броске отравы, уменьшает ее Интенсивность на 1. Если же выигрывает бросок отравы, онейромант получает пункт повреждений Силы Воли за успех (см. ниже «Онейромахию», чтобы узнать подробности о повреждениях Силы Воли).

Поиск Отравы Сновидений: Поиск незаметных признаков отравы сновидений – это продолжительная и нередко сложная задача. Это продленный бросок Сообразительность + Эмпатия + Вирд со штрафом, равным Интенсивности самого яркого сна в эту ночь. Каждый бросок требует ночи работы, а необходимое число успехов равняется интенсивности зараженного сна. Большинство онейропомпов постоянно обыскивают сны тех, за кем присматривают, в поисках заразы Истинных Фей.

Новое Ментальное Достоинство: Осознанные Сновидения (••)

Требования: Не-подменыши, Уверенность ••• или выше.

Эффект: Ваш персонаж обладает способностью контролировать свои собственные сны, внося изменения по собственному желанию. В любом случае персонаж рассматривается как владеющий техникой покорения сна (описанной выше), но только по отношению к своим снам. Он способен применять онейромахию, то есть, сражаться во снах с онейропомпами, которые вторгаются в его сны.

Владеющие техникой осознанных сновидений не способны использовать особенные техники, связанные с покорением сна (такие как Ослабление Интенсивности, Анализ Сна и тому подобные); их способности ограничены внесением простых изменений в окружение. Но при этом практикующий осознанные сновидения никогда не разрушает собственные сны, что дарует ему несравненный контроль за собственными сновидениями, пусть его способности и не сравнятся с возможностями настоящих онейромантов.

Взрачивание снов

Взрачивание сна куда более активный процесс, чем просто покорение. Покоритель только переживает сон, который уже существует, внося лишь незначительные изменения. Взрачивающий сны онейромант создает сон во всей его полноте, используя чистый Гламур и силу своего Вирда, создавая пространство сна из непроявленной материи сознания спящего. У этой способности есть свое ограничение – поскольку она сочетает в себе пространство сна спящего и творческие усилия онейроманта, онейропомп не может взрастить собственные сны. Поэтому многие таборы помогают друг другу в создании снов с целью утешения и укрепления уверенности.

Чтобы это удалось, спящий в этот момент не должен видеть сон. То есть, онейромант, попавший в пространство сна спящего до того, как тот вошел в фазу быстрого сна, может своей волей придать форму необработанному пространству, заставив его служить сценой для своих собственных психодрам. Но разум спящего борется с этим неестественным вторжением, душа спящего имеет собственную неведомую цель и противится любым изменениям, вносимым в проявляемое ею бессознательное.

Чтобы взрастить неvspаханную душу, онейромант тратит пункт Гламура и делает бросок Сообразительность + Эмпатия + Вирд, которому противопоставляется бросок Сообразительность + Уверенность спящего. Эта борьба незамедлительно активирует фазу быстрого сна – если больше успехов набирает подменыш, он по своему желанию запускает собственный сон с Интенсивностью, равной тому количеству успехов, на которые его бросок превысил количество успехов спящего. Если побеждает душа спящего, то она запускает сон с Интенсивностью, равной своим чистым успехам на броске Сообразительность + Уверенность.

Более легким способом взрастить сон является расшатывание уже существующего, используя покорение сна. Как только Интенсивность сна падает до 0, онейромант может тут же создать собственный сон, что приводит к быстрому и странному перескакиванию от одного сна к другому в сознании спящего. Хотя это более легкий способ, он более требователен в плане Гламура: подменыш должен заплатить 2 пункта Гламура вместо 1, чтобы создать свой сон из обрывков естественного.

Есть несколько преимуществ в том, чтобы создавать целостные сны. Разум не зря погружается в сон, он облегчает гнет на душе, запускает разнообразные физиологические функции, которые обычно подавлены, и обеспечивает прямой доступ к бессознательному, что напоминает «спящий режим» машины, которой является человеческое тело. Пространство сна может быть использовано, чтобы совершить все вышеперечисленное. К тому же, поговаривают, что некоторые титулования учат иным формам взращивания снов, неведомым или неподвластным другим. Любой спящий только раз за ночь может воспользоваться преимуществами сна, созданного с помощью Гламура – то есть, онейромант может сначала создать исцеляющее пространство сна, а потом снимающее стресс, но спящий получит игромеханические преимущества только от первого.

Исцеляющий Сон: Создавая сон, взаимодействующий с физиологическими процессами, онейромант может ускорить выздоровление спящего. Когда спящий видит исцеляющие сны любой Интенсивности, каждый его сон считается за полный день отдыха. То есть, если спящий провел весь день отдыхая, а потом увидел исцеляющий сон, считается, что он провел два дня отдыха, если брать время исцеления ран. Если на броске Интенсивности выпал исключительный успех, исцеляющий сон сам по себе считается двумя днями отдыха.

Избавление от стресса: Черпая силу из бессознательных установок, которые воплощают некоторые сны, онейромант, знающий Порок и Добродетель спящего, может придать его снам форму, которая позволит ему восстановиться от подавленности – в игромеханических терминах он может создать сны, которые позволяют восстанавливать Силу Воли. Избавление от стресса позволяет спящему восстановить пункт Силы Воли, как если бы он поддался своему Пороку, помимо восстанавливаемой от самого сна Силы Воли. Если бросок Интенсивности будет исключительным успехом, сон-избавление от стресса позволит спящему восстановить всю Силу Воли, как если бы он последовал своей Добродетели.

Обучение во сне: Процесс обучения включает куда больше, чем простая передача информации. Каждый ученик обучается по-своему. Эти техники позволяют усваивать информацию на уровне подсознания. Онейромант может воспользоваться преимуществам легкого доступа к бессознательному спящего ученика, чтобы ускорить процесс обучения, создавая сны, обучающие его. В шутку именуемый «сном-презентацией», один сон-обучение считается днем, полностью посвященным изучению данной темы. Если бросок Интенсивности приводит к исключительному успеху, обучающий сон дает спящему пункт опыта, который может быть потрачен лишь на приобретение Навыка, Достоинства или Договора, которому его учили. Спящий не может получить добавочные подобные пункты опыта к этому Навыку, Достоинству или Договору, пока он не повысит их.

Кошмары: Хотя большинство онейромантов редко используют возвращение снов для создания кошмаров, многие подменыши наслаждаются мучениями своих двойников, создавая ужасные видения их неизбежной гибели. Взрощенные кошмары считаются обычными кошмарами в том, что касается влияния их Интенсивности на спящего.

Плетение сна

Последний вид онейромантии – плетение сна, искусство создания сна вне разума спящего и умение сохранить его в предмете для последующего использования. Онейромант, желающий использовать плетение, должен найти подходящий объект, который послужит вместилищем для сна. Природа объекта должна соответствовать сну, который он желает создать, и скорее всего проявится в самом сне. Мягкий плюшевый мишка может стать прекрасным сосудом для исцеляющего сна, а кукла-клоун со злобной улыбкой и без одного глаза послужит отличным вместилищем для кошмара. Онейроманты часто используют предметы, которые будут находиться в прямом контакте со спящим: плюшевые игрушки, простыни, пижамы и украшения, а также другие предметы, которые часто можно обнаружить под подушками.

Когда вместилище выбрано, в него вкладывается пункт Гламура. И в течение часа после этого онейромант должен начать создавать сон, который вложит во вместилище. Это похоже на возвращение сна, за тем исключением, что онейроманту не противится иная душа, он буквально создает сон в пустоте. Само действие куда более насыщено, и требует гораздо большего времени; в конце концов, здесь нет изначального пространства сновидения, от которого можно отталкиваться, поэтому это куда более сложный процесс, могущий занять дни.

Для создания сна необходим продленный бросок Интеллект + Эмпатия + Вирд, с интервалом один раз в день. Успехи этого броска накапливаются для определения Интенсивности содержащегося в сосуде сна. Чтобы увидеть этот сон, спящий всего лишь должен уснуть, сохраняя контакт с этим предметом. Спящий не противится этому сну, потому что он воспринимается его душой как естественный. Но если спящий не осознает сосуд как источник этих снов, Интенсивности сна противопоставляется бросок Уверенность + Спокойствие в момент засыпания того, кто видит сон.

Преимущество плетения снов заключается в том, что любой спящий может пережить их – для этого не нужна связь Вирда. То есть, сосуд, содержащий сплетенный сон, может использовать любой подмыш, двойник или человек, связанный соглашением сна. Это позволяет искусным онейромантам, сплетающим сны в сосуды, продавать плоды своей деятельности. На многих Гоблинских Рынках можно встретить продавцов, продающих подобные сосуды. Само собой, онейромант может плести сны и для себя; работа вне собственного сна позволяет создавать идеализированные мечты для собственных переживаний.

Сосуд может содержать любой вид сна, который можно создать возвращением снов, но, так же практика создания вязы плетеного Гламура позволяет создать один из самых могущественных снов – сон Вирда.

Сон Вирда: Этот сон используется чтобы сохранить Договор, который впоследствии может быть использован на смертного. Только сосуды, созданные при помощи плетения, способны держать в себе столь могущественные сновидения – сложность процесса лежит далеко за гранью способностей онейроманта, не позволяя им заниматься плетением снов Вирда внутри сна. Но поговаривают, что некоторые Истинные Феи способны сплести сновидения Вирда в тех снах, что они отравили.

Создание сна Вирда начинается с вложения в сосуд пункта Гламура, и активации Договора, который предполагается заключить внутри сосуда. Бросок активации Договора делается как обычно. Если онейроманта не устраивает количество успехов и он желает попробовать снова, он обязан растворить заключенный в сосуде Гламур, поскольку тот уже испорчен первой активацией. Само собой, повторная активация Договора получает обычный штраф – 1 за другую попытку одного и того же действия в следующий ход и он должен вновь подготовить сосуд, вложив новый пункт Гламура. Только Договоры, которые можно использовать на другую цель, могут быть вложены в сон Вирда: то есть, невозможно подарить другим Договоры, позволяющие менять собственный облик и тому подобные, которые применимы только к самому подменышу.

Необходимое число успехов для плетения сна должно быть равно минимум числу успехов, набранных на активации Договора. Большинство онейромантов создают сны с запасом Интенсивности, принимая в расчет ее возможное ослабление по причине броска Уверенность + Спокойствие спящего. Когда Договор активируется во сне спящего, считается, что он срабатывает как если бы онейромант применил его с числом успехов, равным набранному на броске активации или Интенсивности сна, в зависимости от того, что ниже. Если спящий получает бросок на сопротивление того или иного рода, успехи на этом броске вычитаются из успехов Договора, как обычно.

Эти сны всегда отображают суть заключенного в них Договора. Договор, дарующий благословение или удачу, может быть выражен как идиллический сон, в котором Судьба улыбается спящему, в то время как Договор, несущий проклятье или иной негативный эффект, вероятнее всего проявит себя в виде кошмара (хотя они не несут указанные выше игромеханические эффекты кошмаров – использование негативных Договоров на ничего не подозревающего спящего плохо само по себе).

Индивидуальные Сны: если онейромант хорошо знает конкретного спящего – использовал на нем несколько раз технику покорения сна «Узнать о спящем», или знает его долгие годы – Интенсивность сна повышается на количество точек в Эмпатии или Вирде онейроманта, в зависимости от того, что выше. Этот бонус применим только к спящему, для которого предназначен сон, то есть, если этот сон попадет не к тому, для кого предназначен, уменьшите его Интенсивность на то же число. Многие подменыши создают такие «аварийные» сосуды для тех, кого защищают, помещая в них исцеляющие сны или защитные Договоры, или наполняя их успокаивающими снами.

Изучение сосудов: Продленным броском Сообразительность + Спокойствие + Вирд подменыш может определить, является ли предмет содержащим сон сосудом. Необходимое число успехов равно Интенсивности заключенного в сосуде сна и каждый бросок равен 10 минутам изучения предмета.

Онейромахия

Согласно утверждениям старейших из подменышей, искусство онейромахии – или «боя во сне» - древняя традиция Фей. Простого изменения снов или очищения души спящего от присутствия Фей недостаточно, если сама Фея находится внутри сна, и подменыши нередко устраивают сражения во снах ненавистным им двойников (и наоборот).

Способность онейроманта изменять реальность сна и является основой онейромахии. Обычно насилие, происходящее во сне, исполняет иную, нередко символическую роль. Как следствие, насилие, которое не служит душе спящего, по-своему травматично – спящий, чье пространство сна стало полем боя, автоматически теряет пункт Силы Воли из-за травмирующего влияния этого события на психику, неважно, будь то единственный удар или масштабное сражение табора с одним из Других.

Во сне можно воевать двумя способами: самостоятельно и при помощи окружения.

Самостоятельные Атаки

Самостоятельные атаки включают создание облика во сне (при помощи покорения сна) и атаку, подобную той, что могла бы произойти наяву. Тип оружия, которое создал себе онейромант, не имеет значения – по-настоящему важным является лишь его связь с Вирдом. То есть, атака во сне производится при помощи лучшей из Характеристик Мощи (Интеллект, Сила или Харизматичность) + боевой навык по его выбору: Атлетика для метательных атак, Рукопашный бой для, соответственно, рукопашного боя, Стрельба для огнестрельного оружия и луков, и Ближний Бой для любого холодного оружия. Эти атаки получают «бонус экипировки», равный Вирду атакующего.

Во снах опытный онейромант действительно блистает, что отражается в использовании высших Характеристик, как для атаки, так и для защиты (см. «Защита во сне» ниже). Физически развитые персонажи склонны полагаться на то, что называется мышечной памятью, то есть, автоматическими реакциями тела на ситуацию. Персонажи с развитыми ментальными навыками способны использовать всю силу своего воображения и сообразительность в пространстве сна, в то время как социальные персонажи используют чистую силу воли и личности, достаточную для того, чтобы не обращать внимания на слабые атаки врага, нанося при этом ужасный урон.

Атаки при помощи окружения

Другие онейроманты предпочитают использовать само пространство сна против своих противников. Как и самостоятельные атаки, они получают бонус экипировки, равный Вирду онейропомпа, но далеко не всегда полагаются на боевые навыки. Переменчивая природа пространства сна как будто бы ждет, чтобы искусный онейромант призвал и использовал ее в качестве оружия при помощи навыков, указанных выше.

Используя обычные техники покорения сна, онейромант может атаковать Сообразительность + Эмпатия + Вирд. Вносимые изменения быстрые и яркие, и базируются на богатстве воображения онейропомпа. Внезапные появления диких зверей, штормов, ужасные и древние чары и проклятия, обрушивающиеся на врагов – все эти виды атак подпадают под атаки окружения.

Хотя оружием выступает само окружение и онейромант может описывать воистину разрушительные последствия своих атак, они в целом не затрагивают ничего, кроме цели. Вне зависимости от «спецэффектов» это все еще техники онейромахии, и они позволяют атаковать во сне только одного врага одновременно.

Защиты во сне

В боевые характеристики сражающихся во сне вносятся еще два изменения; их Защита и Броня считаются по-другому, чем в обычном мире.

Защита: Защита определяется высочайшим значением Характеристики Искусности (Сообразительность, Ловкость или Манипулирование).

Броня: Персонаж получает броню, равную высшей Характеристики Стойкости (Уверенность, Выносливость или Спокойствие)

Урон во сне

Урон, наносимый во сне, ненастоящий. Вместо того, чтобы терять пункты Здоровья, повреждения, полученные онейромантом, вычитают его пункты Силы Воли. Но если атака набирает исключительный успех, цель получает один пункт тупых повреждений и впоследствии просыпается в синяках или с кровотечением из рта или ушей.

Завершающий удар по врагу может не просто вытянуть духовные силы из онейроманта – на короткое время он может повредить душу. Если в результате повреждений Сила Воли противника упала до 0, он просто просыпается, ловя ртом воздух, но если повреждения понизили его Силу Воли на значения от одного до четырех пунктов ниже 0, цель просыпается с умеренным психическим расстройством, от которого страдает в течение одного дня, а если она уже обладала психическим расстройством, оно становится серьезным также на один день. Если урон оказался достаточным, чтобы понизить значение его Силы Воли до -5 и ниже, приобретенное или усугубленное расстройство длится неделю.

Эффектность

Креативность и сообразительность – вот ключи к победе в онейромахии. Победителем выйдет боец, использующий преимущество своей собственной связи с Вирдом, либо тот, кто использует знание пространства сновидений с целью получить преимущество, либо тот, кто применяет ошеломляющую врагов разрушительную силу воображения. Чтобы отобразить это, атаки онейромахии могут получить от одного до трех бонусных дайсов за интересное и захватывающее описание.

Эти бонусы могут применяться как к атакующим, так и к защитным действиям. Просто добавьте бонус непосредственно к защите цели в случае эффективного описания заявленной защиты. Обратите внимание, что один и тот же трюк дает бонус лишь единожды – пролететь на лиане в кошмарных джунглях, это, конечно, здорово, особенно если полет заканчивается пинком в челюсть врага, но повторение заявки уже несколько приедается. Каждый трюк должен быть интересным и новым.

Интересное Описание (+ 1 дайс): Интересно описанная атака заслуживает одного дайса. Онейромант способен изменять «законы» пространства сна просто желая того. Подходящими интересными описаниями может быть способность бегать по стенам, подпрыгивать на головокружительную высоту и наносить удары такой силы, что они разбивают каменную кладку и вышибают стекла в пределах 3 метров. Обратите внимание, что эти описания не дают иных механических преимуществ кроме бонусного дайса, если онейромант не использовал покорение сна, чтобы действительно изменять пространство. Эти трюки подобны действиям героев легенд, подвигам, которые не может повторить обычный человек – но в мире снов даже наделенные воображением спящие и есть эпические герои.

Использование Тематических Особенности (+ 2 дайса): На шаг дальше, чем просто интересное описание, тематические особенности обращаются к тому, что уже присутствует на арене боя. Это могут быть темы самого сна, в котором разворачивается сражение, темы, применимые к самим сражающимися или важные для самого спящего.

То есть, Прекраснейший из Зимнего Двора может описывать, как удары его кулаков оставляют обморожения на коже цели, или описать как он атакует с разбега, мчится через внутренний двор и последние метры скользит по льду. Или он может описать свою красоту как блистающую белизной льда и ослепляющую врагов. Сражение, развернувшееся в разуме любителя оперы может включать в себя падение люстры в стиле Призрака¹¹⁴, или один из врагов может вооружиться впечатляющим клинком палача из «Микадо». Боец, который воспользовался преимуществом природы огненного элемента врага и окунает его в озеро с ледяной водой, может также получить два добавочных кубика.

Исполнение Маэстро (+ 3 дайса): И наконец, трюки на три дайса, самые редкие из всех, потому что для них недостаточно хороших описаний. Трехдайсовый трюк – это любой трюк на два дайса, который игроки посчитали не только подходящим и впечатляющим, но приведшим в восторг группу. Таким образом, он полностью субъективен – то, что считается трехдайсовым трюком в одной группе, является двухдайсовым в другой. Рассказчику

114 Намек на оперу «Призрак Оперы»

рекомендуется быть щедрым – бой во сне должен быть интересным, увлекательным и не лишенным крайностей и преувеличений.

Повелители Снов

Хозяева Гламура и Аркадии являются также и хозяевами снов смертных. Тонкая дымка человеческих снов – игрушка для Джентри, и они любят забавляться ею. В отличие от подменышей, Другим нет нужды связывать себя соглашениями, чтобы попасть в мир смертных. Вместо этого Феи могут получить доступ к снам людей двумя способами: используя фиалы сна или присутствуя лично.

Для управления снами смертных Истинные Феи могут использовать Убеждение или Запугивание вместо Эмпатии – им нет нужды понимать сны, как это вынуждены делать некогда бывшие людьми подменыши. Силы их личности достаточно, чтобы выковать из снов тот облик, который они пожелают, и сны, что они плетут, являются произведениями ужасной красоты (Убеждение) или восхитительного ужаса (Запугивание).

Отравы сна

Чтобы войти в сны смертных или иных созданий, Фея должна отравить их, искажая и запутывая до тех пор, пока они не станут знакомым и ждущим их окружением. Чтобы сделать такое, Фея должна либо оставить рядом со спящим смертным фиал сна (см. «Плетение снов», выше)¹¹⁵, либо коснуться его.

Отравы сна – называемая учеными Осеннего Двора также заразный сон – это сон, созданный через использование пространства сновидений, если Фея касается смертного, или через искусство плетения снов. Когда смертный сталкивается с отравой сна, он должен сделать бросок Уверенность + Спокойствие; каждый успех уменьшает Интенсивность отравы. Если итоговая Интенсивность заразного сна ниже, чем Вирд Истинной Феи, отравление не закончено.

В таких случаях Фея может попытаться отравить сон вновь. Если отравление происходит в пределах семи дней от первой попытки, интенсивность отравленных снов складывается. Отравы сна исчезают через неделю, поэтому если с первого отравления миновало более семи дней, Другой должен начать процесс сначала.

Как только Интенсивность заразного сна окажется достаточной, чтобы приспособиться под мощь Вирда Истинной Феи (будь это после одного или нескольких использований отравы сновидений), мир снов смертного превращается в пространство, подходящее для вторгающейся Феи. Другой может войти в сны смертного в любое время, с любого расстояния, пока находится в Зарослях или реальном мире. Фея инстинктивно знает, где спит человек, и количество смертных, чьи сны Фея может отравить, неограниченно.

115 Вообще, в оригинале написано «ниже», да еще вместо слова «сосуд» (vessel) употреблено внезапно появившееся «фиал». Есть предположение, что эту главу писали разные люди и несколько не согласовали последовательность изложения материала и терминологию.

Но пространство сна одного смертного может приспособиться одновременно только к одной Фее. Попытки отравить сны того, чьи сны уже отравлены, автоматически терпят неудачу. В этом случае единственный вариант для Феи – явиться смертному и получить связанное Вирдом и договором его разрешение на вхождение в сны. С этого момента Фея может входить в сны человека и вычищать влияние Других так же, как это делают подменыши (см. «Покорение сна», выше).

Искажение снов

Хотя подменыши способны творить чудеса при помощи снов, только Истинные Феи могут использовать техники, известные как искажения сна. Находясь внутри снов смертного, чьи сны она отравила (проникновения через сны смертных с помощью соглашений недостаточно), Джентри может совершить следующие действия онейромантии:

Носитель Заразы: Истинная Фея может переработать пространство сна человеческой души, превратив его в рассадник заразных снов. Это требует обычного броска взращивания снов (см. «Взрачивание снов», выше), необходимая Интенсивность равна или превышает Силу Воли смертного. Успех означает, что пространство сна смертного становится искаженным адским местом, которое буквально штампует заразные сны еженедельно.

Эти заразные сны обладают Интенсивностью, равной Сообразительность + Уверенность смертного, поэтому Феи предпочитают на роль носителей творческих или упрямых людей. Истинная Фея может навещать эти пространства сновидений, собирая урожай заразных снов, которые позже может поместить в фиалы сна и использует для отравления других смертных. Если в течение 24 часов сны не были собраны, смертный испытывает желание заражать других. Носитель заразы может заразить других, просто послав с ними рядом, просто коснувшись кожи.

Такое состояние, безусловно, оказывает пагубный эффект на человеческую душу. За каждый месяц, что смертный является носителем заразы, он должен сделать бросок Уверенность + Спокойствие или получить психическое расстройство. Этот бросок получает штраф -1 дайс за каждый предыдущий месяц, в котором бросок был успешен. Как только он приобретет новое расстройство, эти штрафы обнуляются. Соответственно, носители неизбежно становятся неизлечимо безумны, страдая от множества фобий, тревожности и шизофрении, и все они сосредоточены вокруг образов, которые составляют суть отравившего их сны Хранителя. То есть, человек, чью душу использует Ведьма Паучиха, поймет, что голоса, которые он слышит, принадлежат ей, и приобретет страх перед пауками, которые непрерывно ткут ее платье из серого шелка.

И хотя онейропомп может убрать взращивание снов, свершенное над смертным, после года в роли носителя пространство сна смертного будет безвозвратно отравлено. Оно будет вечно создавать отравляющие других сны. Единственный способ справиться с этим случаем – убить несчастного, иначе он неизбежно проложит Фее дорогу в другие сны.

Зачарование: Во сне, Интенсивность которого как минимум равна Уверенность + Спокойствие спящего, Истинная Фея может вложить в спящего пункт Гламура, зачаровав его. Зачарование Фей работает как зачарование подменышей, за тем исключением, что не требует соглашения.

Вдобавок, действительно любимому зачарованному смертному можно подарить использование одного из Договоров Фей. Хранитель должен воплести использование Договора в этот сон при помощи обычных техник плетения сна. Но вместо того, чтобы развернувшийся в сознании спящего сон повлиял на него, Фея может вложить пункт Гламура в самого смертного, что позволяет ему «удержать» это связанное сном волшебство, а позже потратить этот пункт Гламура, выпустив его на волю. Договор применяется на цель по выбору смертного, и эффект от него таков, как если бы сама Фея использовала его в этот момент. Это позволяет Джентри наполнить мир смертных слугами, способными использовать могучую и ужасную силу, но только однажды.

Использование подобной запасенной силы не проходит бесследно для души. Активация Гламура может разрушить разум смертного, так как в этот момент он открыт для всей мощи Вирда Истинной Феи. Смертный должен сделать бросок на дегенерацию, как если бы он совершил грех против Нравственности 7 – уровень Вирда, необходимый для использования Договора. То есть, использование Договора, требующего Вирда 4, будет грехом по Нравственности 3.¹¹⁶

Жатва: Фея может собирать Гламур из снов смертных, как это делают подменыши. Но Феи не столь аккуратны. Фея как правило бросают Харизматичность или Манипулирование + Сообразительность + Вирд для сбора Гламура во сне, получая пункт Гламура за успех. Эти сны крайне интенсивны и нередко являются потрясением для спящего. Смертный, чьи сны были опустошены Истинной Феей, теряет по пробуждении пункт Силы Воли (и, само собой, не получает Силы Воли за ночной отдых). Если Другой наберет исключительный успех на броске Жатвы, жертва должна сделать бросок Уверенность + Спокойствие или получить психическое расстройство. Те несчастные, что привлекли внимание Фей, полюбивших «вкус» их сновидений, обречены закончить свою жизнь полными безумцами.

Чтение Вирда: Истинная Фея может использовать связь между снами смертного и Вирдом и даровать ему пророческий сон. Это требует броска на покорение сна. Другой отбрасывает основной символизм и личные символы, и открывает чистые нити Вирда, что лежат в основе всех снов. Хотя это позволяет Истинной Фее заглянуть в будущее, воздействие на смертного воистину разрушительно. Он должен сделать бросок Уверенность + Спокойствие против броска покорения сна Истинной Феи. Если смертный набирает больше успехов, он просто переживает кошмар с Интенсивностью, равной успехам Истинной Феи.

116 Как мы помним, активация Договора не требует определенного количества Вирда. Вероятно, это недоработанный кусок правил, который обошли даже в эррате. Мы рекомендуем вычитать номер условия Договора.

Если Истинная Фея наберет число успехов, превышающее успехи смертного на значение от одного до четырех, смертный переживает ужасный кошмар, а потом просыпается с умеренным психическим расстройством, которое длится месяц. Если Истинная Фея наберет на пять и более успехов больше, чем смертный, тот проснется с серьезным психическим расстройством, которое будет длиться месяц, и приобретет постоянное умеренное расстройство, или же его собственное умеренное расстройство навсегда усугубится.

Лунализм: Находясь во снах смертного Фея может незначительно изменять узоры его сна, превращая его в лунатика. При помощи бросков покорения сна Истинная Фея вносит легкие изменения в то, как смертный воспринимает сон. Каждым успешным броском Истинная Фея заставляет смертного подчиняться одной простой команде. Команды включают такие приказы как «Встань с постели», «Спустись в гостиную», «Открой дверь», «Шагни на проезжую часть», «Нажми на курок».

Сны сверхъестественных существ

Сны сверхъестественных созданий так или иначе защищены их мистической природой. Ментальная защита и все броски на сопротивление всегда включают сверхъестественную силу этого существа (Сила Крови для вампиров, Инстинкт для оборотней, Гнозис для магов).

К тому же Истинные Феи не могут использовать отраву снов на сверхъестественные создания. Единственный способ войти в их сны – это заключить соглашение, дающее такой доступ – мрачное бессознательное этих созданий слишком умно и могущественно, чтобы поддаться на уловки Джентри.

Другие опасности

Истинные Феи не единственная исходящая из Зарослей опасность, подстерегающая спящего. Истории подменышей полны странными созданиями из Зарослей и Фейри, которые способны охотиться во снах, добывая себе пропитание, созданиях, питающихся созданным ими страхом, и тех, кто заставляет разум смертных помутиться или вообще лишает рассудка.

Поговаривают, что другие создания способны выманить «я» спящего из его физической оболочки и завлечь в Заросли. Там души спящих и бродят, подобные призрачным блуждающим огоньками, реальные лишь отчасти, и постепенно растворяющиеся, неспособные вернуться назад без помощи онейроманта. Считается, что некоторые создания ловят и медленно поглощают эти полуреальные сущности спящих людей, а другие отправляют их странствовать, сами занимая между тем опустевшее место и используя захваченное тело для собственных нужд.

Подарки

Некоторые предметы, что пробыли некоторое время в Зарослях или Фейри, получают частицу темного волшебства. Даже простейшие вещи – шип, отломанный от высохшей лозы, медная

дверная ручка, открученная от шкафа Хранителя, шнурки, снятые с трупа, опутанного Зарослями – многие из них содержат в себе искру безумного чародейства.

Подменыши могут найти эти предметы и использовать их магию к собственной выгоде. Подобные предметы, в целом известные как подарки (хотя некоторые острословы называют их «сувениры»), дают Феям доступ к любопытным трюкам и странной волшбе. Самые сильные из подарков намеренно созданы Другими, это в прямом смысле дары в знак обещаний, которые позволяют Феям выполнять свои обязанности при помощи сильного волшебства, где бы ни был этот объект в данный момент.

Но волшебная прялка прядет не только золото из соломы. Магия внутри подарков того же рода, что трепещет в сердцах Истинных Фей, и хотя она и могущественна, она в то же время испорчена. У каждого подарка есть недостаток, небольшое проклятье или добавочная стоимость, которую он требует при активации. Перо в волосах подменыша может добавить легкости его походке, но помутит его разум. Очки в золотой оправе позволяют видеть на огромные расстояния, но пока кто-то носит их, он полностью глух. У каждой награды есть цена, дань, собираемая капризным волшебство Фейри.

Обличье подарков

Когда подарки приносят в наш мир из Зарослей или из Фейри, они кажутся совсем не такими, какими были в тех местах. В нашем мире подарки выглядят обыденными, как будто намеренно неброскими – металл не блестит, дерево кажется измочаленным и расщепленным, бумага и пергамент обтрепаны по краям.

Подобно подменышам подарки обладают сверхъестественным обликом. Когда он активен, подарок являет (только подменышам) всю меру своего волшебства. Подарок может выглядеть как в Зарослях или в Аркадии, или явить новые проблески странного волшебства. Изменения редко радикальны (хотя некоторые особо сильные подарки могут действительно удивить наблюдателя); поношенная бейсболка, снятая с тела в Зарослях, не станет при активации сверкающей короной. Она останется бейсболкой, но только новой, блестящей яркими цветами, и, возможно, на ней появится логотип неизвестной команды. Бейсболка может измениться не только внешне – подменыш может учуять запах свежего поп-корна, или услышать громкий удар битой по мячу. Конечно, в обличье подарка всегда присутствует и темный элемент – козырек бейсболки может отбрасывать очень густую тень на лицо подменыша, или она может пропитать его волосы кровью. Злые чары всегда омрачают облик подарка незначительными, но заметными способами.

Активация подарка

Случается, что использование подарка требует активных действий со стороны подменыша – постучать по нему трижды, прошептать стишок, пролить каплю крови – хотя многие просто требуют присутствия и желания подменыша. Большинство подарков обладают силой,

используемой при активации. Для активации подарка игрок должен сделать бросок Вирда персонажа. Сила Воли *не может* быть потрачена для получения бонусов к этому броску. Как вариант, подменыш может потратить пункт Гламура и активировать силу подарка автоматически, напивав ее собственной магией.

Бросок: Вирд

Действие: В зависимости от подарка

Результаты броска

Драматическая неудача: Подарок не работает, но активировавший его страдает от недостатков его использования.

Неудача: Сила подарка не действует.

Успех: Подарок действует так, как указано в его описании.

Исключительный успех: Собственная магия подменыша укрепляется благодаря его успехам. В следующий раз, когда игрок будет бросать Вирд персонажа (как часть активации Договора или подарка), он получит +1 дайс на этот бросок.

Рекомендуемые модификаторы

Модификатор	Ситуация
+2	Персонаж находится на Поляне когда использует подарок
+1	Персонаж находится в Зарослях когда использует подарок
-1	У персонажа очень высокая Ясность (8-10)
-1	Персонажа что-то отвлекает (шум, толпа)

Уловка

Каждый подарок обладает уловкой, дорогой ценой, которая позволяет *любому* использовать подарок. Это означает, что человек, маг, вампир, оборотень или прометид может использовать подарок и воспользоваться его преимуществами, не бросая Вирд и не тратя Гламур. Также это значит, что и *подменыш* может воспользоваться преимуществами подарка без броска Вирда (возможно, его значение Вирда слишком низко, чтобы гарантировать успех) или потратить Гламур (возможно, он не хочет тратить Гламур или не обладает в данный момент большим его количеством).

Уловка – это всегда проклятье. Тот, кто активирует подарок, может заставить его работать без броска Вирда или траты требуемого количества Гламура, но за это подарок возьмет другую, и немалую, дань. У каждого подарка своя уловка.

Обратите внимание, что помимо уловки, все еще имеет место недостаток подарка. Произойдут оба этих негативных эффекта, а преимущества подарка задействуются автоматически, без броска Вирда или траты пункта Гламура.

Некоторые уловки – это цена, которую платят осознанно (включающая боль и штрафы). Другие подарки собирают свою мрачную дань без разрешения. Стоит обратить внимание на то, что подарки сопротивляются любым исходящим извне попыткам изменить их сущность и форму. Маг, который при помощи магии пытается изменить его форму, или оборотень, пытающийся привязать его к своему телу, могут обнаружить, что они случайно уничтожили подарок... или почувствовать силу его недостатка.

Нахождение подарков

Все, вынесенное из Зарослей или земель Фейри, может оказаться подарком, теоретически. Подарки не так-то легко распознать. Для того, чтобы понять, является ли данный предмет подарком, подменыш должен находиться с ним в контакте и сделать бросок Сообразительность + Вирд. Успехи позволяют ему «почувствовать» знакомое покалывание, сулящее чудеса магии Гламура.

Подарки на одну точку

Подарки на одну точку – незначительные, слабые предметы, чьи преимущества либо очень малы, либо полезны лишь в некоторых ситуациях. Подобными подарками нередко обмениваются подменыши фригольда, дарят их для скрепления соглашения. Другие подменыши приносят такие подарки из Зарослей.

Туз в рукаве (•)¹¹⁷

Этот подарок выглядит как игральная карта, обычно Туз или Дама. Если его приложить к внутреннему замку запертой двери и активировать, то попытки взломать *любой* замок на этой двери скорее всего потерпят неудачу (даже если карту приложить к замку, встроенному в дверную ручку, засов над ней тоже будет трудно открыть). Попытки взломать замок получают штраф -2, и само наличие этого подарка *лишает* все броски взлома переброса 10. Этот подарок не работает на системы безопасности, только механические замки (хотя ходят слухи о более могущественном подарке, который затрудняет взлом систем безопасности). Защита длится до тех пор пока владелец подарка или любой другой персонаж не откроет дверь.

¹¹⁷ В оригинале «Ace in the hole», что скорее переводится как «Туз в дыре». Так назывался фильм Билли Уайлдера с Кирком Дугласом в главной роли. В русском прокате фильм вышел именно как «Туз в рукаве», поэтому мы использовали такой перевод.

Действие: Мгновенное

Обличье: При активации карта напоминает грязную пыльную карту Таро – часто Императрицу или Дурака. Фигура на карте иногда подмигивает и шепчет какие-то слова. Сама кромка карты сочится темной густой жидкостью пока она творит свое волшебство.

Недостаток: При использовании Туза в Рукаве владелец обязательно порежется картой – обычный порез об бумагу, наносящий пункт тупых повреждений. Как бы он ни защищал себя, подмениш все равно порежет либо большой палец, либо кожу между пальцами, либо подбородок. Это неизбежно.

Уловка: Использование этой, как считается, счастливой, карты на самом деле вытягивает часть удачи у самого владельца. В течение дня, пока он не поспит, персонаж не получает преимущество переброса 10 на все свои броски.

Треснувшее Зеркало (•)

Вглядываясь в это грязное зеркало, стекло которого потрескалось и покрылось красной ржавчиной, подмениш способен увидеть лицо своего двойника и недолго поговорить с ним. При активации лицо двойника появляется в зеркале и двое могут общаться число ходов, равное Силе Воли активировавшего (двойник незамедлительно узнает о том, что «его» подмениш наблюдает за ним). Трата Силы Воли продляет этот срок на одну минуту за пункт.

Действие: Мгновенное

Обличье: Трещины на зеркале исчезают. Холодный туман поднимается от поверхности стекла, когда в нем проявляется лицо двойника.

Недостаток: Двойник узнает точное местонахождение подмениша.

Уловка: Подмениш сперва должен порезать собственное лицо так, чтобы это было видно в зеркале. Этот порез наносит один пункт летальных повреждений. Порез должен быть свежим и все еще сочиться кровью, чтобы подарок сработал.

Этот подарок почти бесполезен для неподменышей, хотя он может явить лицо того имитатора, кто выдает себя за владельца подарка.

Маленький помощник водителя (•)¹¹⁸

Этот подарок украден у Фейри и выглядит как безделушка, символизирующая азартную игру или игру, требующую навыков. Подмениш должен держать ее где-то в машине. Для глаз людей он может выглядеть как пара игральные кости омерзительно-розового цвета, висящих

¹¹⁸ Вероятно, отсылка к песне группы “Rolling Stones” “Mother’s Little Helper”

на зеркале заднего вида, как потертый черный бильярдный шар на рычаге переключения скоростей или как старый освежитель воздуха в форме игровой карты. Когда его используют, Маленький Помощник Водителя дарует подменышу (который должен быть за рулем) несколько небольших преимуществ. Во-первых, этот подарок позволяет машине ехать, не расходуя бензин или иное топливо. Во-вторых, подарок предоставляет небольшой бонус к броскам Вождения (+ 1). В-третьих, подарок сокращает время путешествия приблизительно на треть (то есть, путь, который мог занять полчаса, займет 20 минут). Это достигается не сверхъестественной скоростью – но выглядит так, будто подменыш всегда поворачивает где надо, находит способ срезать дорогу и ему удивительно «везет» проскакивать на зеленый свет. Это длится один час.

Действие: Рефлекторное

Обличье: Любые признаки длительного пользования подарком исчезают, и он выглядит как предмет в почти идеальном состоянии. Но куда более странно, что, когда его используют, можно услышать отдаленные звуки экипажа Фей, который трясется и подскакивает на дорогах Зарослей. Ни радио, ни шум движения не могут заглушить этот звук. Некоторых подменышей это нервирует.

Недостаток: Спустя час машина перегревается. Пар валит из решетки радиатора и машина глохнет. Ее невозможно завести как минимум 15 минут, если подменыш не пробросит Сообразительность + Ремесла (что требует достаточно времени, чтобы повозиться с двигателем).

Уловка: Подарок будет действовать без траты Гламура или броска Вирда, если подменыш зальет пинту собственной крови в бензобак или польет трансмиссию. Утрата собственной крови наносит один пункт летальных повреждений (или тратит 1 пункт Витэ для вампиров).

Наряд из Шиппотреба¹¹⁹ (от • до •••)

Одежда из Шиппотреба не является подарком в буквальном смысле, но считается им игромеханически и потому приобретается как Достоинство Подарок (с. 98). Эти одеяния безгранично разнообразны – сверкающие кольчуги, вырубленные из нетающего льда, невесомые платья из тончайшей паутины, роскошные шелка, выкрашенные в яркие цвета сезонов, облегающая фигуру черная одежда из шкуры несуществующего на Земле создания. В целом будучи просто одеждой, одеяние из Шиппотреба нередко лучше сидит и более удобно, чем одежда смертных. Важнее всего то, что одеяния из Шиппотреба защищены Маской. Прекрасный наряд Снежной Королевы, сделанный из снежинок и серебряных цепей, кажется взору людей элегантным белым вечерним платьем. Облегающее боди из кожи василиска на гибкой разбойнице-Темныше выглядит как кожаная куртка и штаны городского гангстера.

¹¹⁹ Да, это звучит очень по-советски и стилистически не вписывается в перевод правил игры по США. Зато это одно слово, оно краткое и стебное. И все равно пока других идей перевода нет.

Не обладая волшебной силой, Шиппотреб является атрибутом статуса среди Потерянных, и многие придворные ни за что не явятся на большое торжество в обычном наряде смертных. Достоинство в одну точку отображает полный костюм из Шиппотребы. Рассказчикам рекомендуется позволять любому персонажу один предмет одежды из Шиппотребы (окровавленная красная шапка, шарф огненной расцветки, сверкающий монокль) бесплатно.

Из Шиппотребы можно создавать и броню. Достоинство в две точки эквивалентно кевларовому бронежилету, а в три точки – армейскому (см. корник, с 170). И хотя в истинном обличье эти доспехи выглядят как украшенная кожа, дерево, металл, лед или тому подобное, Маска показывает все как более современное защитное снаряжение (армейский бронежилет, хоккейные щитки и так далее). Броню из Шиппотребы невозможно перепутать с обычной одеждой.

Одежда из Шиппотребы может быть не только найдена, но и изготовлена Потерянными. Этот процесс требует подходящего броска Ремесел и должен происходить в Зарослях. Подменыш должен пожертвовать немного своей собственной энергии, чтобы «завершить» работу (что отображается в виде траты очков опыта).

Действие: Нет

Обличье: Практически любое. Каждое изделие Шиппотребы – само по себе произведение искусства.

Недостаток: Шиппотреб не терпит прикосновения хладного железа. Броня из Шиппотребы не защищает против него (см. с. 174). Хрупкие ткани могут растаять или сгореть от его касания.

Уловка: Шиппотреб неудобно носить или он не защищает от непогоды, если его наденет не фея. Дискомфорт может дать штраф в один дайс на подходящие броски, например, при попытке сосредоточиться, взламывая замок.

Шепчущая Монетка (•)

Некоторые Шепчущие Монетки приносят из Фэйри – необыкновенные золотые дукаты, служащие Истинным Феям деньгами и легкая добыча для тех, у кого ловкие пальцы. Другие же – пенни, десятицентовики, четвертаки и тому подобные монетки – из карманов мертвецов найденных в Зарослях мертвецов. В нашем мире Монетка кажется грязной и сальной на ощупь, но в целом выглядит обычной монетой. Чтобы использовать ее, подменыш должен кожей касаться Шепчущей Монетки – некоторые носят ее в обуви, под языком или в кармане, чтобы ее можно было крепко сжать в руке. Расплачиваясь за что-то деньгами, подменыш активирует подарок. Для этой покупки его Достоинство Ресурсы возрастает на одну точку (например, если владелец Монетки обладает Ресурсами 1, но пытается купить легкий револьвер, цена которого – Ресурсы 2, он может себе это позволить). Магия этого подарка проявляет себя по-разному: торговец может внезапно сбросить цену «для друга», или, возможно, снизит ее, чтобы «сбыть лежалый товар».

Действие: Рефлекторное.

Обличье: Монетка приобретает цвет блестящей бронзы. Лицевая сторона Монетки приобретает каждый раз новый причудливый узор. Она может явить большой крест через лицо президента, или, возможно, хмурое лицо владельца, отчеканенное в металле. При этом Монетка неразборчиво что-то нашептывает (отчего и получила свое название), и шепот может слышать только подменыш.

Недостаток: На следующий день Порок подменыша временно меняется на Жадность. В течение этого времени он не может восстанавливать Силу Воли, потакая своему прежнему Пороку, и получает ее лишь за проявление алчности. Если Жадность была Пороком и прежде, он восстанавливает лишь половину Силы Воли, если следует своей Добродетели, хотя может восстанавливать ее как обычно, следуя Пороку Жадности.

Уловка: В жизни близкого человека внезапно произойдет событие, которое повлечет потерю Ресурсов на одну точку вниз. На кухне начнется пожар, кто-то сломает ногу на работе и не сможет зарабатывать, у кого-то украдут кредитную карту и ее реальный пользователь окажется в долгах на астрономическую сумму, и так далее. Если броском Вирда или тратой Гламура пренебрежет подменыш, неудача может случиться с кем-то из его табора.

Подарки на две точки

Подарки на две точки как правило более вариативны в использовании, или обеспечивают более значительное преимущество в конкретных ситуациях. Подменыши как правило не дарят их как часть повседневных соглашений, хотя они – распространенная обменная валюта среди подмывшей Дворов и некоторых титулований.

Игла Пряхи (•)

Выглядит простой швейной иглой в бархатном чехле. Тем, кто знает ее силу, Игла Пряхи может дать серьезное преимущество. Используя ее, подменыш просто прячет подарок под какой-нибудь предмет в комнате – под половичок, диванную подушку, или даже под каблук своего ботинка. При активации Игла наполняет комнату домашним уютом, - и легко ощутимым чувством комфорта. Даже самая темная тюремная камера ненадолго может стать местом покоя и безмятежности. Преимущество в том, что любой входящий в комнату получает + 1 к броскам Харизматичности и Манипулирования пока не покинет ее (они желают проявлять сердечность, гостеприимство и даже щедрость). Подменыш, активировавший подарок, получает +2 к броскам Харизматичности и Манипулирования. Эффект Иглы длится сцену.

Действие: Мгновенное

Обличье: Игла превращается из серебряной в сверкающую золотую.

Недостаток: Любой, попавший под влияние Иглы (что означает получение бонуса к Харизматичности и Манипулированию) получает штраф в один дайс на все Социальные броски, сделанные в последующей сцене. Они понимают, что пропускают или путают слова, или не могут достаточно ясно выразиться. Подменыш, использовавший Иглу Пряхи, получает -2 на те же Социальные броски в последующей сцене.

Уловка: Игла требует, чтобы использующий ее прошептал стишок: «Игла, игла, что всего острее, мой дом прибереги, я жду гостей» и вонзил ее себе в ладонь. Игла буквально исчезает под кожей и блуждает в теле. Этот процесс дает один пункт летальных повреждений в тот момент, когда конец иглы вонзается в руку. Игла выходит из тела три часа спустя, она появляется во рту и ее выплевывают.

Фонарь Дурного Знамения (••)

В этом ручном фонаре нет ни свечи, ни лампы. В том месте, где должен быть источник света, находится маленький сосуд, а внутри него – два реагента: горсть (примерно полдюжины) раздавленных светлячков и семь волос, вырванных с головы владельца (поговаривают, что эти волосы содержат отголоски воспоминаний, необходимых для сонастройки с подарком). Владелец настраивает Фонарь, тратя пункт Силы Воли и концентрируясь в течение хода на ком-то, кого он встречал в прошлом. Теперь при активации Фонарь будет светиться и жужжать когда тот, на кого он настроен, окажется в радиусе полумили, заведомо предупреждая подменыша (хотя некоторые подменыши используют этот подарок для преследования – если он светится, они знают, что близки к добыче). Активация длится число часов равное Силе Воли владельца. Фонарь Дурного Знамения может быть перенастроен на новую цель раз в день, и каждый раз это стоит еще одного пункта Силы Воли (и ход концентрации). Фонарь *может* быть настроен на Истинную Фею, но лишь на ту, с которой владелец встречался ранее и это стоит *два* пункта Силы Воли. Напротив, если пользователь настраивает Фонарь на своего двойника, в трате Силы Воли нет необходимости. Обратит внимание, чтобы работать, Фонарь должен быть не более чем в трех метрах от подменыша.

Действие: Рефлекторное

Обличье: Части Фонаря покрываются выгравированными бессмысленными узорами и письменами. В самом подарке мертвые светлячки дергаются и трепещут сломанными крылышками.

Недостаток: Как только Фонарь прогорит час, источник света «выгорает» и должен быть заменен. Волосы с головы достать легко, но заменить светлячков может оказаться не так просто.

Уловка: Те, кто не желают тратить Силу Воли или подчиняться требованию бросать Вирд, обнаруживают, что Фонарь продолжает свою работу, но его мерцающий свет плохо

сказывается на зрении владельца – перед глазами внезапно появляются пятна и вспышки света. Любые броски Восприятия, основанные на зрении, получают штраф – 3 дайса. Этот штраф длится в течение целого часа *после* того как Фонарь погаснет.

Беспромашная¹²⁰ Лента (••)

Этот подарок – лента, полученная от любимого-смертного. Это может быть и ленточка из волос маленькой девочки, из подарка мальчику, отрезанная от нижнего белья жены, и так далее. Обвязанная вокруг ствола огнестрельного оружия и активированная, Беспромашная Лента дарует стрелку немного удачи и острое зрение. Следующий выстрел стрелка может удваивать дистанцию этого оружия. Например, 20/40/80 станет 40/80/160 для этого выстрела.

Действие: Рефлекторное.

Обличье: Лента дымится. Клубы пара и оружейного дыма окутывают ее по всей длине.

Недостаток: Огнестрельное оружие способно сделать три подобных выстрела, прежде чем это скажется на его точности. После третьего использования значение Урона оружия становится равным 0 и Лента больше не может дать ему свои преимущества.

Уловка: Подарок требует один из зубов владельца. Если владелец откажется удалить зуб сам, судьба вмешается и заберет его в течение 12 часов (он поскользнется и ударится лицом о дверной косяк, хоккейная шайба прилетит ему в лицо или внезапно согнет и сломается коренной зуб). Некоторые считают, что цена слишком велика, но другие радуются, что подарок просит хотя бы не глаз.

Подарки на три точки

Эти могучие подарки обычно даруют преимущества, которые выходят за рамки волшебных способностей подменыша, или превышают их по силе. Подобные предметы не приобретают или дарят просто так – вокруг них обычно формируются могущественные соглашения.

Глаз котенка (•••)

У этой старой фарфоровой куклы, одетой в платье крикливого красного цвета, один глаз обычный, а второй сделан из камня, который называют «кошачий глаз». Персонаж может оставить активированную куклу где угодно и в течение 12 часов будет способен видеть глазами подарка как своими собственными. Для этого он должен закрыть свои глаза. Глаза куклы буквально бегают из стороны в сторону соответственно движениям глаз подменыша. То, что попадает в поле зрения куклы, способен увидеть и персонаж. По истечении 12 часов куклу нельзя активировать вновь в течение двух полных дней (48 часов). Подменыш не может прекратить действие этого подарка раньше срока.

Действие: Мгновенное

¹²⁰ В оригинале Nevermiss, еще одно комбинированное слово.

Обличье: Кукла выглядит так же, но если посмотреть на нее краем глаза, кажется, что она двигается. Если взгляд не падает прямо на нее, она может качаться, поворачивать голову, даже встать и подкрадываться. Но когда смотришь на нее прямо, то становится понятно, что кукла и не двинулась с места.

Недостаток: По истечении 12 часов один из глаз персонажа начинает зудеть как если бы в него попал песок, и становится молочно-белым, словно бы выцветшим из-за катаракты. Персонаж испытывает штраф -2 на броски Восприятия¹²¹ до тех пор пока не поспит шесть часов.

Уловка: Пока силы куклы активны, персонаж страдает от психического расстройства Подозрительности. Если он и так уже обладает этим расстройством, его подозрительность перерастает в Паранойю. Это длится пока не истекнут 12 часов.

Сапоги Мертвеца (•••)

Эта обувь, снятая с ног трупа, найденного в Зарослях, позволяет подменышу удвоить свое значение Скрытности пока он ее носит. Эффект длится до тех пор пока у владельца есть Сила Воли (см. недостаток предмета) или пока он не пожелает прекратить действие обуви. Обувь всегда неудобна в ношении и выглядит грязной или поношенной.

Действие: Рефлекторное

Обличье: Обувь темнеет, окутываясь изменчивыми тенями, и шипы Зарослей вылазят через отверстия для шнурков или иные. Время от времени от обуви поднимается волна запаха мертвечины, хотя ощутить ее может только владелец.

Недостаток: Обувь буквально «пьет» Силу Воли со скоростью один пункт в час (в начале часа, то есть, один раз как только ее надеваешь, и каждый час после). Никто не знает, почему это происходит. Некоторые считают, что это связано с неутолимой жаждой усопших, которые идут на все, чтобы ее утолить.

Уловка: Помимо пунктов Силы Воли Сапоги Мертвеца пьют и уровни Здоровья. Носитель получает один пункт тупых повреждений каждый раз когда подарок поглощает его Силу Воли.

Шкаф для Шиппотреба (•••)

Этот предмет может выглядеть как покосившийся шкаф, дорожный чемодан или другоеместилище для одежды, непременно старое и выдавшее виды. У Шкафа всегда есть замок и ключ, привязанный к Шкафу цепочкой. Ключ не повернется в замке до тех пор пока подарок не активирован, но один раз за день владелец может приказать шкафу создать новую одежду из Шиппотреба (с.). Созданные одежды более-менее соответствуют требованиям подменыша («платье придворного Зимы», «что-нибудь из черной кожи»), но Шкаф не может создать защитную одежду, достаточно прочную для того, чтобы считаться броней.

121 Вероятно, связанные со зрением.

Действие: Мгновенно

Обличье: Шкаф мелко трясется и может гнуться как живой. Сундук на ножках в форме лап с когтями может время от времени сгибать и разгибать пальцы, а выгравированные на дверях мотыльки – шевелить крылышками. При открытии из предмета вырывается теплый затхлый воздух, похожий на выдох.

Недостаток: Произведенная одежда физически реальна, но недолговечна по своей природе. Вся она рассыпается туманом, дымом или прахом с первыми лучами рассвета, и неважно, находится она на ком-то или просто лежит на полу чьей-то спальни.

Уловка: Пользователь должен смазать ключ своей собственной кровью. Рана побаливает все время ношения одежды, что отвлекает носящего и накладывает штраф – 1 на все броски Спокойствия. Тот, кто не может видеть сквозь Маску, не может потребовать конкретную одежду, как и не может видеть, чем она является на самом деле, он просто увидит причудливое старое платье или элегантный костюм когда откроет Шкаф.

Шип Изморози (•••)

Этот шип, отломанный в тех местах Зарослей, где растения промерзли насквозь и скованы льдом, может помочь подменышу в рукопашном бою. Этот острый шип нужно носить как часть украшения или держать близко к телу. Когда подарок активирован, до конца сцены подменыш становится удивительно скользким для тех, кто хочет причинить ему вред. Он получает +1 к своей защите против всех атак, основанных на Драке. Более того, его Защита удваивается против всех атак захватом. *Если* атака захватом все же будет успешна, броски подменыша на освобождение не вычитают Силу атакующего. Чтобы активировать этот подарок подменыш должен сжимать шип в руке в течение хода и почувствовать как холод ползет по его венам (это ощущается как холодная солевая инъекция).

Действие: Мгновенное

Обличье: Обычно подарок выглядит как длинный сухой шип. Активированный, он покрывается тонким слоем прозрачного льда и становится цветущим и зеленым, как будто только что сорван с живой лозы.

Недостаток: Во-первых, обличье подменыша слегка меняется, в течение следующих 24 часов его обличье приобретает какое-либо свойство льда (морозное дыхание, ледяные кристаллы, свисающие с ресниц, неестественно холодное прикосновение). В течение этого времени подменыш также становится болезненно уязвим для огня. Следующие 24 часа персонаж получает от огня не летальные, а аггравированные повреждения. Вампиры и другие сверхъестественные создания, которые сами по себе получают от огня подобные повреждения, получают добавочный пункт.

Уловка: Персонаж обнаруживает, что все вещи становятся скользкими и как будто покрытыми льдом на последующие 24 часа. Все броски Атлетики на этот срок получают штраф – 3.

Подарки на четыре точки

Подарки этого уровня как правило имеют широкую область применения и сравнительно мощные силы. Подобные предметы появляются достаточно редко и заполучить их очень нелегко. Выдающаяся служба Двору в течение долгого времени может быть вознаграждена подарком такой силы.

Кусачая Несуразность (••••)

В состоянии покоя это выглядит как уродливое нелепое чудовище, вырезанное из куста угля размером с кулак. Эта статуэтка представляет собой хаотичное сочетание частей тел зверей и чудовищ. И каждая не подходит к другим. Крутые рога барана могут уместиться по бокам широкой жабьей морды, и все это располагается поверх круглого брюха, нависающего над приапической нижней частью тела. При активации маленькая угольная статуэтка оживает, становясь несуразным хобгоблином. Этот хобгоблин умеет делать только одно, а точнее – кусать. Укус этого подарка вызывает сильные галлюцинации, подобно сильному психоактивному веществу. Укушенные хобгоблином получают штраф -3 ко всем Характеристикам, включая Инициативу и Защиту. Жертва страдает от галлюцинаций, как слуховых, так и зрительных, эйфорических и ужасных. Этим эффектам нельзя противиться, но жертва может попытаться пробросить Сообразительность + Эмпатия (со штрафом - 3), чтобы понять, что на самом деле «слова прихода», и что люди на улицах – не чудовища, а счетчики на парковке не смеются над ней и не пытаются украсть ее кровь (или что там кажется жертве). Эффекты этого «прихода» длятся (8 – Выносливость жертвы) часов. Хобгоблин оживает на число ходов, равное Ясности владельца (или ее эквиваленту – Человечности, Нравственности или Гармонии). Хобгоблин может исполнить только один приказ и этот приказ – укусить кого-либо (этот кто-то должен находиться в поле зрения подменыша). Некоторые подменыши используют этих хобгоблинов, чтобы самим ловить кайф и приказывают кусать себя, а не своих врагов. Характеристики хобгоблина можно найти ниже в последующей сноске.

Действие: Мгновенное

Обличье: Статуэтка, вырезанная из куска угля (обычно их находят в Зарослях, но говорят, что Истинные Феи собирают их и хранят в больших стеклянных шкафах). Когда она оживает, ее поверхность остается черной, но становится сухой и покрытой живой кожей.

Недостаток: По какой-то неизвестной причине – по-видимому, это связано со свойствами угля, из которого сделана статуэтка – при активации возникают сильные магнитные колебания, из-за чего вся электроника в пределах 50 метров отказывается работать. Медиаустройства издают громкий звук статики. Машины останавливаются. Лампы вспыхивают и гаснут. Этот эффект не прекращается когда подарок возвращается в свою угольную форму. Электромагнитная аномалия длится в течение часа поблизости от подарка.

Уловка: Если персонаж не может заплатить нужную цену, все, что требуется для оживления подарка – смачный плевок на него и трата одного пункта Силы Воли. Поскольку подходящая цена не уплачена, подарок становится одноразовым. Когда истечет срок его ограниченной жизни, он рассыплется в угольную пыль.

Жучья Дубинка (••••)

Этот подарок не обязательно выглядит как боевая дубинка – подходит любой тупой инструмент, от куска ржавой трубы до деревянной бейсбольной биты. Подменыш приводит его в действие, совершив удачный удар, при котором цель получила повреждения. В момент активации не происходит ничего кроме получения обычного урона от удара. Но час спустя поврежденная область начинает синеть и опухать. По ней идут красные и пурпурные пятна и жертва испытывает ужасную боль. Опухоль лопается через несколько минут, выпуская насекомых – маленькое облако черных мушек, дюжина пауков или горстка многоножек. Хотя это и причиняет ужасающую боль, цели засчитываются только раны от удара дубинкой. При этом она получает штраф на все броски, равный Вирду владельца дубинки (до - 5). Если подарок использует не подменыш, то штраф будет равен его Уверенности, опять же, не превышая – 5. Цель делает броски с этим штрафом количество часов, равное Силе Воли владельца подарка. Сила Жучьей Дубинки может использоваться на жертву единожды в день. Впрочем, никто не мешает использовать ее как простую дубинку.

Действие: Рефлекторное

Обличье: Оружие иногда подрагивает и трясется. С конца дубинки свисают прозрачные нити паутины.

Недостаток: На следующую ночь после использования Жучьей Дубины подменыш переживает несколько снов и гипнагогических галлюцинаций, в которых фигурируют насекомые. Кошмары достаточно неприятны, чтобы вызывать штраф – 1 на все броски в течение часа после пробуждения.

Уловка: Пренебрегая броском на активацию или тратой Гламура владелец переживает кошмары, как указано в Недостатке. Но эти кошмары вдобавок вызывают фобию (умеренную), направленную на насекомых. Боязнь насекомых (энтомофобия) пройдет через неделю.

Любопытная Лапка (••••)

Этот талисман может висеть как на дорогой цепочке, так и на грязном шнурке, но он всегда делается из какого-либо странного зверя, найденного в Зарослях или принесенного из Фейри. Животное явно нездорово и выглядит как мутант. Или, может быть, это редкое, исключительное создание (или даже животное, созданное из умирающих снов). Любопытная Лапка не обязательно должна быть лапкой, сойдет любая часть странного животного. Примеры включают в себя целый скелет трехногой лягушки, покрытое сухими красными

наростами оленье копыто, или несколько перьев, выдранных у неестественно умной и болтливой сороки. Для активации надо трижды постучать по амулету. Если активация успешна, талисман дарует подменышу и его табору добавочную удачу до конца сцены, позволяя им перебрасывать 9 на всех бросках кроме основанных на Вирде бросков и бросков Договоров¹²². Те члены табора, что надеются на этот бонус, должны быть в поле зрения владельца.

Действие: Мгновенное

Обличье: Подарок двигается. Не как если бы он был жив, а скорее в предсмертной агонии – воронья лапа может судорожно сжиматься, глаз закатываться, а зрачок расширяться.

Недостаток: Быть средоточием такой удачи утомительно. По окончании сцены любой подменыш в таборе, *неважно*, получил он или нет преимущество переброса 9 (другими словами, где бы он ни находился) чувствует себя рассеянным, ленивым, даже приболевшим. Все броски получают штраф – 2 в течение часа после окончания действия Лапки. Еще *два* часа после этого весь табор получает – 1 к защите и – 3 к Инициативе.

Уловка: Один фрагмент памяти подменыша утрачивается навсегда и не может быть восстановлен. Информация как правило мала, но важна – собственный номер телефона, имя супруга, день рождения ребенка, важный адрес. Подарок берет эти знания в качестве платы.

Подарки на пять точек

Подарки подобного могущества воистину легендарны и приносятся в дар лишь королям и героям фригольда. Эти подарки крайне ценятся за их возможности.

Кровавый Вымпел (•••••)

Этот короткий, раздвоенный на конце флажок выглядит всего лишь куском рогожи или другой грубой ткани с некрасивой полосой красной краски на нем. Когда развернут и развевается (развернуть занимает один полный ход, а развеваться он может при участии подменыша или поднятый на длинном шесте), до конца сцены Кровавый Вымпел дарует подменышу и его табору несравненную искусность в битве. До конца сцены все члены табора, независимо от того, где они находятся, получают следующие боевые преимущества – они удваивают свою Защиту, получают + 4 к Инициативе и игнорируют штрафы от ран. Помимо этого становятся более эффективными атаки в полную силу, добавляя еще 2 дайса (но подменыши все еще теряют Защиту, используя такую атаку).

Действие: Мгновенное

122 В оригинале «основанных на Гламуре», но есть подозрение, что этот фрагмент книги уцелел в вычитке. Допустим, слово «token» в описании не используется, но вместо него идет «talisman». Возможно, первоначально подарки назывались талисманами, а вместо Вирда пауэр-трайтом был Гламур.

Обличье: Вымпел, снятый, скорее всего с рыцарского копья где-то в Зарослях или Фейри, больше не выглядит сделанным из мешковины. Он становится шелковым, а пятно красной краски становится странным геральдическим символом, каждый раз разным. Это может быть лошадь с раздвоенным языком, потрескавшийся старый драконий череп, или даже нарисованный венок из роз на отрубленной голове. Этот символ всегда сочится кровью.

Недостаток: Использование Вымпела привлекает внимание врагов – нередко Других или мощных хобгоблинов (для подменышей), могущественных духов (для оборотней) и так далее. Враги могут и не знать, что притягивает их к использующему (за исключением, возможно, Джентри, осознающих силу Вымпела), но они могут чувствовать присутствие кого-то, кого они ненавидят. Враги не возникают мгновенно, но склонны появляться когда их не ждут.

Уловка: Мощная магия, приведенная в действие этим подарком, вскоре затрудняет жизнь пользователям. Персонаж, что размахивает Вымпелом, не потратив Гламура, по истечении сцены чувствует себя полностью вымотанным и почти неспособным к бою. Персонаж до конца дня теряет половину своей Инициативы, Скорости и Защиты (с округлением вниз). Обычно именно в этот момент Истинные Феи отвечают на зов и вместо того, чтобы просто забрать утраченное ими знамя, усматривают в ситуации превосходную возможность утащить с собой и утомленную цель в Заросли и дальше, в свои ужасные земли.

Вопящий Нож (•••••)

В Фейри Истинные Феи считают приносящим удачу делом положить нож под колыбель спящего младенца (похищенного в мире людей). Этот нож благословляет их нового слугу и дарует ребенку хорошее здоровье, чтобы выжить и пережить множество тягот и трудностей, которые ждут его в процессе взросления (или пока он не умрет). Иногда кто-нибудь из подменышей сбегает в мир людей и прихватывает с собой такой нож. В мире смертных он выглядит как тупой нож с деревянной рукояткой и поцарапанным лезвием, но при активации оружие дает важное преимущество, которое действует до конца сцены. Каждый раз когда оружие наносит летальные повреждения, жертва кричит и владелец подарка может исцелить один пункт летального урона или три тупого (этот подарок не лечит agravированные повреждения). Если по какой-либо причине жертва не может кричать (она немая или у нее завязан рот, или она без сознания), эта сила не работает. Исключительный успех на броске атаки повышает скорость исцеления до двух пунктов летального или пяти тупого.

Действие: Рефлекторное

Обличье: Лезвие Ножа выглядит сверхъестественно острым, а простое дерево внезапно становится чем-то впечатляющим – рукоять из красного дерева или инкрустированная жемчугом. Также при каждом взмахе Вопящего Ножа тот, кто использует его, слышит плач похищенного человеческого младенца, неспособного вынести странную пищу Фейри или не могущего найти отдых.

Недостаток: Использование этого оружия отдается в подменыше вспышкой скорби. Персонажа охватывают переживания по поводу утраченной человечности, он вспоминает свою молодость и детство и слышит далекие отголоски плача младенцев. В течение 12 часов после использования этого оружия персонаж страдает от умеренного расстройства Меланхолия. Если он уже обладает им, он страдает от Депрессии (серьезное).

Уловка: Тот, кто использовал это оружие, переживает свое детство как странное и ужасное время беспомощности. Другие люди кажутся персонажу угрожающими, что наполняет его враждебностью и паранойей. Он испытывает штраф – 3 на все Социальные броски в течение 24 часов.

Пустячки

Магии некоторых подарков не хватает надолго. Некоторые из них строго одноразовые и их магия исчезает после первого же волшебства. Подменыши называют такие подарки «пустячками».

Подменыш активирует пустячок как и любой подарок, за тем исключением, что пустячки лишены недостатков. Но использовать пустячки могут только подменыши; не существует уловки, которая могла бы позволить другим существам использовать их магию.

Создание пустячка из предмета в Зарослях или Фейри требует только траты одного пункта Силы Воли, для обуздания и управления магией.

Все пустячки требуют какого-либо физического действия для активации или «освобождения» магии.

Желчефрукт

Желчефрукт – это скользкий продолговатый плод, который можно встретить в Зарослях у самой земли. Если содрать его грубую восковую кожуру, под ней можно найти горькую мякоть. Если съесть плод целиком, он на восемь часов скроет обличье подменыша, включая его Тень. Сокрытие облика феи безупречно, для всех способов наблюдения и для всех наблюдателей он выглядит полностью человеком. Как только фрукт съеден, его эффект невозможно прекратить.

Коса-краса

Это отрезанные пряди волос, заплетенные в косу - отважно украденные у Истинных Фей или просто взятые в Зарослях у кого-нибудь (живого или мертвого) – накладывают мощную, хотя и временную иллюзию на облик того, у кого коса при себе. Для активации подменышу всего

лишь надо сжать ее одной рукой и дернуть другой. До конца сцены тот, кто носит ее при себе, получает все выгоды и неудобства Достоинства Слава уровнем в три точки. Люди видят носителя как всем известную персону (звезду, политика, спортсмена), ту, которую желают увидеть. Подменыш может использовать это преимущество для себя, желая получить свою долю славы или более материальную выгоду, или может подбросить этот пустячок в карман какого-нибудь дурачка и позволить ему гадать, почему по выходе из клуба его окружила толпа вопящих фанатов. Сила косы длится в течение сцены, после чего коса превращается в комок жженных волос (и воняет так же). Подменыши видят сквозь эту иллюзию без всяких усилий.

Жалосемя

Это маленькое семечко, выкопанное в Зарослях. Позволяет пуле нанести больше урона, если семя поместить в ее свинцовый кончик (обычно используется пуля с высверленным концом, хотя подменыш с легкостью может проковырять дырку в свинце). Помещенное в пулю семя нужно смочить водой – достаточно капли или даже плевка. Пулю нужно использовать в течение сцены, иначе жалосемя не сработает. Раненые пулей с жалосеменем получают штраф – 1 пока не излечат половину повреждения от этого выстрела с округлением вниз. Малые растения прорастают из пулевого отверстия, причиняя несильную, но постоянную боль (потому и штраф). Если используется более одного жалосемени, штрафы суммируются до максимума в – 3.

Приторная кровь

Кровь любого создания сна¹²³ может послужить основой для этого пустячка. Сама по себе кровь неприятна на вкус и не дает никаких преимуществ. Но если перед употреблением подменыш добавит в нее чайную ложку сахара и *потом* выпьет, то сила пустячка вступает в действие. В течение сцены он использует правило переброса 9 на все броски Общения. Он становится красноречив, а окружающие находят его манеры приятными. Если он уже пользуется преимуществами правила переброса 9 (например, от Договора или благословения), то получает добавочный дайс к подобным броскам.

Черноперсток

Говорят, что когда Истинная Фея пользуется наперстком, она может создать огромное искусное полотно из лжи и мифов. Этот черненный оловянный наперсток требует, чтобы в углубление в нем поместили каплю крови владельца. Вся мощь Феи недостижима для владельца, но небольшую часть этой силы он может использовать. Наперсток не надевают на палец. Смочив кровью, его кладут под язык. После активации наперсток позволяет персонажу добавить свое значение Обмана к броскам Ремесел или Компьютеров в течение сцены

123 Не совсем понятно, как доить создания сна. Предполагаем, что это снова невычитанный фрагмент и в окончательной версии имеются в виду волшебные создания, точнее, хобгоблины.

(подменыш не разговаривает с предметами, он «обманывает» их, заставляя делать то, что он желает от них). По окончании сцены наперсток рассыпается металлической пылью с привкусом заплесневевших монет.

Спотыкло

Истинные Феи собирают странные безделушки из стекла – хрупкие изделия из странных сфер и несочетаемых цветов. Подменыш может забрать одну из этих вещей и активировать пустячок, растоптав его. В течение следующей сцены подменыш получает одно свободное «падение», которое не причинит ему вреда, если он падает с высоты менее 100 метров (если он падает с большей высоты, то получит все полагающиеся повреждения). Персонаж не обязательно приземлится на ноги и ему может потребоваться бросок Выносливости, чтобы действовать незамедлительно.

Шепотошип

Всего лишь одной царапины этим крючковатым или изогнутым шипом из Зарослей (требуется успешная атака «касание») достаточно, чтобы украсть голос цели на одну сцену. Жертва может общаться только едва слышным шепотом. После атаки шип растекается маслянистой целлюлозной пастой.

Прыгулочная трость¹²⁴

Эта сухая ветвь или засохшая перекрученная лоза помогает подмышу достигнуть значительных результатов в прыжках. Пустячок должен быть сорван где-либо высоко в Зарослях или Фейри – не ниже чем в 50 метрах над землей (возможно, свисая с вершины переплетения Шипов или какого-либо дерева, цепляющегося за старую полуразрушенную башню Фей). Когда прыгулочную трость ломают пополам, она удваивает дистанцию следующего прыжка подмышы (прыжок должен быть совершен в течение трех последующих после активации трости ходов). При вертикальном прыжке за каждый успех подменыш получает два фута. При прыжке с места – четыре фута за успех. При прыжке с разбега – число футов, равное удвоенному Размеру за каждый выброшенный успех. Все остальные правила в прыжках применяются как обычно (см. «Прыжки», с. МТ).

Заросли

Девушка ложится отдохнуть под кипарисом, а просыпается, окруженная колючим кустарником. Она не помнит, как ее зовут. Подросток проходит через ворота кладбища, а выходит через переплетение ветвей и тут же слышит вдалеке лай своры гончих. Старик встает так, что его тень падает на открытую могилу, шепчет то самое слово, которое его бабка наказывала никогда не произносить и наблюдает, как мир вокруг заслоняют ветви.

124 В оригинале «welkinstick», что созвучно «walking stick», «прогулочная трость». Дословно же «welkinstick», переводится как «небесная палка» или «небопалка».

Это – Заросли, преграда между мирами Фей и смертных. Заросли не подчиняются человеческим представлениям о времени, расстоянии или массе. Заросли ведут себя согласно законам и правилам, установленным тысячелетия назад, и даже Феи неспособны полностью контролировать их. Подменыши боятся Зарослей, поскольку те могут вновь вернуть их в рабство, но при этом понимают все выгоды от их использования. Они могут войти в Заросли через подходящие врата. Смертные обычно попадают в Заросли случайно или обманутые Феями, но редкие смертные знают тайные правила и обряды, которые открывают проход. Само собой, как только кто-то входит в Заросли, неважно, человек или подменыш, он подвергает свою жизнь опасности. Выйти из Зарослей обычно куда сложнее, чем попасть в них.

Природа Зарослей

Заросли психоактивны. То есть, они реагируют на мысли, настроения и вообще факт наличия кого-либо в них. Сила Зарослей связывает воедино разум и душу. Возможно оставить свою душу на Шипах Зарослей (как об этом перешептываются подменыши), но беспомощный путник имеет все шансы потерять и свой рассудок, видя как земля вокруг него меняется сама по себе.

Некоторые черты Зарослей остаются неизменными для всех наблюдателей. Это всегда лабиринт, и всегда с бесконечно меняющимися развилками, поворотами и тупиками. «Стены» этого лабиринта обычно напоминают густую растительность, типичную для данной местности в мире людей. Например, Заросли района Среднего Запада могут выглядеть как колючий кустарник, высокий бурьян и небольшие (но густо растущие) рощицы деревьев. Возле болот Заросли принимают облик непролазной трясины – глубокие омуты, серые выющиеся лозы, мертвые деревья и неглубокие, но опасные темные ручьи тянутся вдоль бесконечных путей.

Ничто не мешает пронести в Заросли современные устройства, но не все они будут там полезны. Фонарик или пистолет будут работать, пока не сядут батарейки или не кончатся патроны, но сотовый телефон или радио полагаются на передачу сигнала, который просто не доходит до Зарослей. И чем ближе путник подходит к Фейри, тем больше законы Зарослей определяются волей могущественных созданий, что скажут по ним. Радио начинает улавливать странные фрагменты песен и загадочных переговоров. Огнестрельное оружие клинит, а попытка справиться с отдачей напоминает укрощение дикого мустанга. Тому, кто полагается на творения мира смертных, не стоит заходить далеко в Заросли.

Бывалый путешественник может оценивать, как далеко он забрался в Заросли, по тому, насколько они «необжиты». Если путешественник все еще может уловить признаки человеческой цивилизации – здания, фонари, мусор, шум дороги и тому подобное – тогда он, скорее всего, сможет вернуться в свой мир. Но как только это все исчезает, путешественник оказывается в Зарослях всерьез и надолго. Стоит ему сойти с тропы (а еще хуже, если он никогда на ней и не был), скорее всего, он потерялся. Потребуется удача на грани чуда, или

вмешательство существа, для которого Заросли – родной дом, чтобы путешественник сумел найти нужную дорогу.

Даже в наиболее близких к миру людей участках Зарослей, где видно человеческое влияние, сверхъестественная природа это места очевидна. Явления современного мира кажутся чем-то очень далеким, как будто на них смотришь через телескоп, или они у самого горизонта, но при этом – прямо за следующим холмом. Сами Заросли при этом выглядят очень реальными и близкими, и нередко даже намек на путь можно увидеть среди колючих ветвей. Он манит путника ступить на него и забыть про столь далекую и сложную задачу как поиск мира людей, и подталкивает в сторону Фейри. Этот инстинкт – уходить все глубже в Заросли – скорее всего, и является тем фактором, благодаря которому Фея похитила на заре времен первого смертного, ставшего первым подменышем. За все это время человечество так и не стало умнее.

Подменыши в Зарослях

Пребывание в Зарослях опасно для всех, но особенно для подменышей, которые рискуют вновь оказаться в рабстве каждый раз, когда бросают Шипам вызов. Возможные причины находиться там будут перечислены в этой главе позднее, как и имеханика, но некоторые моменты стоит обсудить сразу.

Во-первых, вход в Заросли – это грех против Ясности. Это не *переломный момент*, только подменышам с Ясностью 10 стоит беспокоиться о влиянии на свой рассудок. Но сам факт того, что Заросли обладают подобным эффектом, заслуживает рассмотрения (смотрите ниже, чтобы получить больше информации о влиянии Зарослей на все виды Нравственности).

Во-вторых, подменыш в Зарослях не может скрыть того, кто он есть. Его обличье видимо всем, даже если наблюдатель находится *вне* Зарослей. Действительно, смертный может оказаться в Зарослях, споткнувшись о порог, и увидеть купающуюся Светлейшую или охотящегося Зверя, и почувствовать желание последовать за этими созданиями, или же в страхе бежать и запереться на несколько дней дома. Ни Договор, ни подарок, ни титулование не могут позволить подменышу скрыть его природу в Зарослях. Среди колючих Ветвей подменыш чувствует себя уязвимым, незащищенным и даже попавшим в западню, и здесь эти чувства вполне уместны.

И наконец, что следует из предыдущего, подменыши в Зарослях привлекают внимание. Приложив усилия, подменыш может создать убежище в Зарослях (называемое Поляной), и некоторые подменыши даже живут в них. Но *прятаться* в Зарослях подменышу нелегко. Феи знают Заросли лучше, и, перемещаясь по ним, не полагаются на тропы. Странные местные обитатели находят подменышей любопытными. Эти создания могут быть нейтральны или даже дружелюбны к подменышу, но они невольно служат маячками для тех, кто определенно замыслил для подменышей что-то неприятное.

Заросли и Нравственность

По природе своей Заросли не являются дурным местом. Они не склоняют людей ко греху или причинению зла. Они не меняют моральные установки человека (или Нравственность). Так почему же старые сказки рассказывают о добродетельной женщине, которая, будучи похищенной Феями, ночи напролет предается кутежу и разврату? Почему, оказавшись в окружении Шипов, отважный сильный мужчина превращается в бессвязно бормочущего труса?

Причина в том, что Заросли изменяют восприятие. Действие может быть правильным или нет, невзирая на убеждения и склонности того, кто его совершает, но будет ли он его совершать, во многом зависит от его взглядов. Порядочный человек может не допускать и мысли о воровстве, в то время как голодный не увидит в краже ничего дурного. Повлечет ли воровство потерю Нравственности, зависит от множества факторов, но *шанс* ее утраты присутствует всегда. Что если голодать будет порядочный человек и, чтобы прокормить себя, ему не останется ничего, кроме воровства? Может ли такая смена ситуации не вызвать изменения в его поведении?

То же самое с Зарослями. Тернии изменяют восприятие попавшего в них – но берут свою плату когда человек *покидает* Заросли. Смертные ощущают этот эффект особенно остро. Те, кто в обычной жизни не мог и помыслить о таком, в Зарослях всецело предаются излишества гнева, похоти и чревоугодия. По возвращении в края, где существуют понятия добра и зла, они неизбежно столкнутся с фактом своих действий и, в это же мгновение, с последствиями этих действий. Справедливо ли, что Заросли сначала освобождают попавшего в их ловушку человека от внутренних запретов, а потом заставляют его в полной мере осознать всю глубину падения? Возможно, нет. Но как справедливость неведома Феям, так неведома она и Зарослям.

Некоторые подменыши, как указано выше, рискуют Ясностью, когда входят в Заросли, но только те из подменышей, что являют собой образец ясного мышления. Это не связано с уходом подменышей из мира людей в «мир сверхъестественного»; любой подменыш с Ясностью настолько высокой, чтобы возникали проблемы со входом в Заросли, *прекрасно* осознает разницу между этими двумя мирами. Проблема в том, что в Зарослях ты не можешь полагаться на свои чувства и не имеет значения, насколько они обычно надежны. Подменыш, который прилагает столь значительные усилия для сохранения Ясности, рискует ей, уходя в Заросли, потому, что столь точное восприятие не может долго выдерживать столкновение с местом, которое само меняется в зависимости от того, как его воспринимают. Ясность требует определенной объективности не только от наблюдателя, но и от мира.

С точки зрения игромеханики Заросли обладают несколькими эффектами дегенерации.

Подменыши: До тех пор пока подменыш может видеть хоть что-то, напоминающее о мире людей, броски на дегенерацию проводятся как обычно. Но как только персонаж теряет этот «якорь», связывающий его с миром вне Зарослей, его шансы на потерю Ясности возрастают. Все броски на дегенерацию получают штраф – 1 до тех пор, пока персонаж не покинет

Заросли. Это не влияет на броски Ясности для избежания получения психических расстройств.

Смертные: Пребывание в Зарослях снимает необходимость в бросках на дегенерацию до тех пор, пока человек не покинет Заросли. Рассказчику стоит отмечать все действия против Нравственности, которые совершает персонаж пока блуждает среди Шипов. Когда смертный возвращается в свой мир, игрок совершает все соответствующие броски, начиная с самых серьезных грехов и заканчивая наименее серьезными. Если значение Нравственности персонажа понизится настолько, что менее серьезные грехи перестанут иметь значение, игроку нет необходимости совершать для них броски на дегенерацию.

Прочие существа: Вампиры, оборотни и маги иногда могут попасть в Заросли и те по-своему влияют на их эквивалент Нравственности.

Вампиры следуют Человечности, мерилу того, сколько в них осталось от человека после их превращения в нежить. Именно поэтому Человечность определяет, как Заросли реагируют на вампира. Вампир с высокой (7+) Человечностью в плане психоактивных эффектов места вызывает у Зарослей такую же реакцию, как и смертный (см. ниже). Если в Заросли входит вампир с более низкой Человечностью (5 или 6), они реагируют на него как на подменыша со слабым Вирдом, обычно затемняя область и создавая густую растительность. Вампиры с Человечностью 4 и ниже обнаружат, что Заросли заботятся о них, угождая их природе хищника. Любой человек поблизости (или любой вампир с высокой Человечностью) обнаружит, что Заросли гонят его в сторону голодного чудовища. Солнечный свет не пронзает переплетение ветвей даже в яркий полдень, и по Зарослям стелется легкий туман. Естественно, это не означает, что такие изменения всегда полезны для вампира или приятны ему. Чувство подавленности очень сильно и очевидно, что вампир не является хозяином этой земли или даже ее хищником.

Для оборотней имеет значение их Гармония: вкратце, это мера того, насколько оборотень в гармонии с собой и миром духов вокруг него. У Гармонии мало общего с человеческой Нравственностью. Обе Характеристики считают пытки грехом, но по разным причинам (охотники убивают быстро и чисто, поэтому пытки – неестественное или гармоничное поведение). Заросли – не мир духов, в который иногда отправляются оборотни, и они никак не влияют на их Нравственность.

Несмотря на всю свою силу, маги смертны. Они измеряют свою Нравственность в категориях Мудрости – они должны не только поступать по совести, если желают сохранить разум и дееспособность, но также должны следить за тем, чтобы не использовать магию бездумно и безответственно. Маги, пренебрегающие этим, обнаруживают, что их заклинания чаще выходят из-под контроля и последствия этого часто серьезнее, чем у их более мудрых коллег. В Зарослях маги действуют подобно смертным, любые броски на дегенерацию откладываются до тех пор, пока маги не вернутся в мир людей. Пока они находятся в Зарослях, дайспул любого заклинания, изменяющего восприятие мага или другого существа, не может превышать значение Мудрости этого мага. Подобные заклинания включают в себя

заклинания «Волшебного Зрения», предназначенные для изучения магии, заклинания, которые должны даровать другим подобные возможности и даже заклинания, позволяющие видеть в темноте. Обратите внимание, что заклинание, создающее свет, не влияет на восприятие и соответственно не подпадает под это ограничение. В отличие от заклинания, ослепляющего врага.

Изменяя Заросли

Заросли реагируют на помыслы оказавшихся в них и обычно эти помыслы неосознанны. Заросли обладают характеристиками кошмара. Тени в них густы, краем глаза путешественник всегда отмечает намек на движение, как и ощущает, что за ним непрерывно наблюдают. Тот, кто бросится бежать, почувствует, что его преследуют, неважно, правда это, или нет. Тому же, кто остановился, будет трудно вновь продолжить путь. Чувство опасности парализует и беспомощный гость поверит, что опасные создания, «которые прямо здесь, в лесу», не увидят и не причинят ему вреда до тех пор, пока он стоит неподвижно. Для не-подменышей в Зарослях эффект «петли обратной связи», когда страх усиливает пугающие эффекты места, - предел возможности менять Заросли. Это касается и иных сверхъестественных созданий, таких как вампиры, оборотни и маги – они не обладают достаточной связью с Фейри, необходимой для управления Зарослями.

Подменыши, Феи и даже зачарованные смертные, тем не менее, вызывают более зрелищные эффекты. В случае подменышей сила этих эффектов зависит от Вирда, а детали определяются обличем и, в меньшей степени, Двором.

Вирд 1-2: Область вблизи подменыша приобретает цвет¹²⁵. В восприятии подменыша эти эффекты тянутся до пределов его поля зрения, но те, кто не видят Потерянного, способны заметить эти изменения с расстояния в пределах приблизительно 15 метров и не позднее 10 минут (примерно) после ухода подменыша (что означает – опытный следопыт может преследовать подменыша в Зарослях). Эффект заканчивается, если в данную область войдет подменыш с более высоким Вирдом. Сами изменения зависят от обличья и Двора подменыша и остаются на откуп игроку, но они внешни и незначительны. Преследователь подменыша получает бонус +1 на все попытки идти по следу.

Примеры: Джек Тэллоу, Пылкий, своим прикосновением обжигает ветви, а отпечатки его следов выпускают маленькие облачка пахнущего свечным воском дыма.

Вирд 3-4: На этом уровне эффекты Вирда подменыша становятся еще более выраженными. Хотя подменыш воспринимает изменения, вносимые его Вирдом, как влияющие на все в поле его зрения, все в пределах 30 метров также могут наблюдать эти эффекты. Чувства начинают играть шутки с наблюдателями. Некто, входящий в «зону» эффекта Вирда подменыша, может подумать, что он видит гряду черепов вдоль дороги, но при ближайшем рассмотрении (если

¹²⁵ Это не сказано нигде определенно, но есть предположение, что Заросли сами по себе тусклые или даже монохромные.

ему хватит на это смелости) он увидит лишь несколько камней странной формы. Преследователи получают бонус +2 на попытки поймать подменыша и изменения длятся около получаса.

Примеры: Когда Мара, Перстопивец Весеннего Двора, входит в Заросли, крошечные цветы с приятным ароматом усеивают деревья вокруг нее, а почва становится глинистой. Повсюду раздаются стоны удовольствия, которые всегда доносятся из-за холма или из-за поворота, а земля кажется мягкой и теплой и словно зовет путника прилечь отдохнуть.

Вирд 5-6: Подменыш такого уровня могущества начинает определять Заросли, а не просто менять их. Сами определяющие черты местности – колючие Терновые кусты или бурьян, превращающие Заросли в лабиринт – приходят в беспорядок, так как Заросли и Вирд подменыша оспаривают превосходство друг у друга. На этом уровне Заросли все еще побеждают. Терновые кусты остаются терновыми кустами, но краем глаза подменыш может видеть ледовые торосы (Снежнокожие или подменыши Зимнего Двора), ползающих насекомых (Ядокусы) или даже морские водоросли (Обитатели Вод, Рыбокожи или Воднорожденные). Эти изменения длятся сцену или час (в зависимости от того, что дольше) после того, как подменыш покинет область и распространяются на 150 метров вокруг. Преследователи получают бонус +3.

Пример: Кажется, что Сайлас, Дракон Осеннего Двора, поглощает жизнь Зарослей вокруг него. Ветви деревьев становятся голыми, кустарник – тощим и редким, не остается ничего, кроме ветвей, колючек и праха. И хотя Сайлас – худощавый человек, он оставляет огромные следы драконьих лап, поскольку его драконовские аппетиты невозможно скрыть.

Вирд 7-10: На этом уровне подменыши неосознанно влияют на Заросли, как описано для Вирда 5-6, но они становятся способны и на осознанное изменение Шипов вокруг них. Хотя подменыши никогда не смогут полностью покорить Заросли, по мере приближения к пределам своего могущества они могут изменять их себе во благо или во вред врагу. Подменыш с Вирдом 7 и выше может менять детали своего окружения – замораживать лужи воды или изменять Тернии, чтобы преградить путь преследователю. Это требует от игрока сделать бросок Вирда с указанными ниже модификаторами. Подобные эффекты длятся до конца сцены или конца дня, в зависимости от того, что продлится дольше, с одним исключением – если подменыш изменяет тропы в Зарослях, эти изменения длятся только час.

Ситуация	Модификатор
Окружающие Заросли восприимчивы к изменениям, вносимым персонажем (заморозить воду зимой)	+1
Персонаж пробыл в Зарослях более суток	+1
Чисто внешние изменения (окраска цветов, запах ветра)	+/- 0

Малые полезные изменения (изменение температуры, прекращение пения птиц)	-1
Ощутимые изменения; достаточные, чтобы послужить причиной модификаторов +/- два дайса (заморозить лужи, удлинить Шипы)	-3
Впечатляющие изменения; достаточные, чтобы послужить причиной модификаторов +/- три или четыре дайса (слегка изменить направление пути, сгустить кустарник, призвать рой насекомых)	-5
Открыть новый путь или создать тупик на уже существующем	-7

Результаты броска:

Драматическая неудача: Вирд персонажа сталкивается с Зарослями. Изменения, которые персонаж пытался совершить, не происходят, но неосознанное влияние на Заросли становится еще более выраженным. Все бонусы на отслеживание персонажа удваиваются до тех пор, пока он не покинет Заросли.

Неудача: Желаемых изменений не происходит. Подменыш может попытаться внести их вновь, но это будет стоить ему пункта Гламура.

Успех: Желаемые изменения происходят.

Исключительный успех: Желаемые изменения происходят и Вирд персонажа оказывает более сильное влияние на окружающие Заросли. Персонаж может внести добавочные внешние изменения, которые не потребуют еще одного броска.

Если несколько подмений находятся в одном месте, эффект их влияния на Заросли сплетается вместе, хотя подменыш с наивысшим Вирдом всегда оказывает большее влияние за одним исключением, которое мы рассмотрим ниже. Таборы подмений нередко меняют Заросли образом, схожим не только с обликами отдельных представителей табора, но и с общей его темой и задачей. Табор, посвятивший себя обнаружению и уничтожению двойников, вероятно, оставляет после себя сломанные ветви и тому подобные следы разрушений, а табор, состоящий из Черных Дроздов-Епископов (см. с.) может сделать Заросли чуть более гостеприимными, ослабляя их пугающие эффекты. Что происходит когда два подменыша одновременно пытаются каждый по-своему изменить Заросли, рассмотрено ниже в разделе «Дуэли Зарослей».

Зачарованные смертные изменяют Заросли чуть сильнее обычных смертных, но не столь сильно как даже самые слабые из подмений. Заросли просто напоминают зачарованным смертным об их месте, случайно создавая маленькие внешние эффекты, похожие на те, которые мог бы создать зачаровавший их подменыш. Например, подумавший о побеге смертный, зачарованный Черным Айдемом, Ветромеченым Рыцарем Грома, может услышать голос своего жестокого господина в раскатистом громе среди туч над головой.

Фригольды, Правители и Заросли

Заросли внутри и вокруг фригольдов нередко изменяются, чтобы соответствовать характеру и силе местного владыки. Подобные изменения не сильнее тех, что указаны для подменышей с 1-2 Вирдом, но они не исчезают до тех пор, пока правитель не лишается своей власти. Они распространяются по Зарослям до границ, указанных правителем, отчего сообразительный подменыш всегда может понять, когда он в безопасности (или, напротив, находится на территории врага). Двор правителя нередко также влияет на эти изменения. В графстве Голубой Горы, например, подножья холмов в Зарослях поют на ветру, оказывая уважение к Бардессе, Герцогине Доремме. Поскольку она принадлежит к Весеннему Двору, цветы, растения и даже камни окрашены в голубой и ярко-зеленый цвета Дворовой геральдики.

Изменения в Зарослях, основанные на фригольде и правителях, могут становиться все более сложными по мере возрастания количества населяющих область подменышей. Если могучий правитель разделяет свой домен между несколькими другими подменюшами, Заросли отражают эти изменения. Вся область несет знак правителя, но правитель каждого малого домена оставляет и свои изменения. Некоторые придворные стали весьма искусны не только в определении таких границ, но и в разгадывании того, насколько верен подменыш правителю, ориентируясь на то, как его Заросли взаимодействуют с Зарослями правителя. Это требует броска Сообразительность + Политики, с негативными и позитивными модификаторами, основанными на знакомстве делающего бросок персонажа с историей области и личностями, ее населяющими.

Покоряя Тернии

Зачем вообще подменыши – или люди, или любые другие существа – желают попасть в Заросли? Какие мотивы должны двигать любым разумным созданием, что оно согласно рискнуть навлечь на себя гнев Фей и другие опасности Зарослей? Так уж вышло, что у подменышей есть множество веских причин отправляться туда. Смертные же обычно оказываются в Зарослях из-за своих собственных нехитрых желаний. Сверхъестественные создания могут войти в Заросли добровольно, но чаще попадают туда случайно, в тех редких случаях, когда попадают вообще.

Мотивации подменышей

- **Гоблинские Плоды:** Возможно, самая очевидная для подменыша выгода Зарослей – странные плоды, что растут в них. Подробно о гоблинских плодах и эффектах, производимых ими на подменышей, можно найти на стр.
- **Путешествие:** Опытный путешественник по Зарослям может использовать тропинки среди Шипов, чтобы перемещаться быстрее, чем позволяют обычные

– или даже магические – способы перемещения. Механику для этого вы найдете ниже в разделе «Тропы».

- **Дуэли в Зарослях:** Подменыши, желающие разрешить свои противоречия стильно и зрелищно, иногда назначают дуэли в Зарослях. Такие поединки представляют собой состязание сообразительности, воображения и могущества и после них остаются искореженные и залитые кровью Шипы. Подробности Дуэлей в Зарослях смотрите ниже.
- **Поляны:** Терпеливый и искусный подмыш может расчистить в Зарослях Поляну, создавая место для выращивания гоблинских плодов и сравнительно безопасного проживания. Поляны будут рассмотрены ниже (описание Достоинства Поляна можно найти во Второй Главе).
- **Личные причины:** Группа революционеров-подмышей может встречаться в опасной части Зарослей подальше от глаз коварного владыки. Влюбленная пара может бежать в Заросли, желая утолить страсть подальше от глаз своих супругов. Подменыши входят в Заросли из страха, страсти или желания одиночества, гонимые похотью, амбициями – и еще по тысяче других причин. Нельзя забывать о том, что Заросли губительны и опасны. Некоторые подменыши входят в Заросли без всякой причины и просто бродят по ним, не заходя в Тернии слишком глубоко и придерживаясь троп. Но они не обращают внимание на окружающие изменения и не следят за временем.

Почему же они так поступают? Войти в Заросли без причины значит накликасть беду. Поскольку невозможно предугадать, в какой момент может появиться охотничья группа Фейри или приватиры. Но подменыши возвращаются в Заросли так, как жертва насилия возвращается к своему супругу, осознавая опасность, то, тем не менее, желая верить, что в этот раз все будет по-другому. Подобное поведение чаще свойственно подмышам, чьи Хранители тесно взаимодействовали с ними. Хотя такие Феи могли травмировать подмышу эмоционально или даже физически, он ничего не может поделать с ощущением того, что нечто очень родное ждет его в Зарослях. Иногда это стремление к чему-то привычному перевешивает здравый смысл, особенно когда падает Ясность.

Новые психические расстройства

Эти расстройства подходят для подмышей, но не рекомендуются для других персонажей, неспособных входить в Заросли по собственной воле.

Желание перемены мест (умеренное): Когда персонаж физически или эмоционально вымотан, ему трудно оставаться на одном месте. Он испытывает потребность в движении, обычно по круговому маршруту – например, вокруг района или квартала. Даже если персонаж ранен или валится с ног от усталости, он продолжает бродить, будто что-то ищет.

Эффект: Когда персонаж чувствует эффекты усталости (см. с. 179 корника) или после того как игрок потратит последний пункт Силы Воли персонажа, игрок должен сделать бросок Уверенность + Спокойствие. Если бросок успешен, персонаж может остаться на месте, хотя его мысли поверхностны и сумбурны (-1 штраф на все Ментальные броски в течение сцены). Если бросок терпит неудачу, персонаж должен бродить как минимум час. Просто шагать на месте недостаточно. Персонажу необходимо ощущать, что он куда-то движется (опять-таки, прогулок вокруг квартала обычно достаточно). Персонаж ходит медленно, обычно с половиной своей скорости, хотя может и увеличить темп, если потребуется.

Зов Зарослей (серьезное): Как и Желание перемены мест, но в случае неудачного броска персонаж входит в Заросли и бродит там как минимум час. Он остается на тропах и может не терять из виду мир людей, но если тропа уходит глубже в Заросли, он пойдет по тропе, а не повернет назад, если игрок не сделает бросок Уверенность + Спокойствие со штрафом, равным Вирду персонажа.

Человеческая неосмотрительность

Смертные обычно не могут войти в Заросли без приглашения (хотя некоторые из них знают, как это сделать, о чем см. ниже). «Приглашение» в этом случае трактуется очень широко. Никто не обязан передавать его лично или озвучивать. Порой пропуском в Заросли могут стать дурные качества самого человека (но это не означает, что те же самые качества будут пропуском обратно)

Чего же хотят те, кто *действительно желает* попасть в Заросли? Одна из возможных причин – любопытство. Сама мысль о встрече с удивительными и загадочными феями может сподвигнуть смертного шагнуть во врата, особенно это касается смертных с неверным представлением о феях (то есть, большинства людей). Семейное или культурное наследие некоторых смертных связывает их с феями, независимо от того, понимают они или нет, что представляют собой Истинные Феи. Такие люди могут желать попасть в Заросли, чтобы разобраться в этом своем наследии. А некоторые люди просто невнимательны и заходят в Заросли абсолютно случайно. Именно они обычно покидают свой мир и уходят в сторону Фейри, попадая во власть Других. Как уже говорилось, в Зарослях нет понятий «честно» или «справедливо». Неведение – не оправдание.

Заслуживает упоминания то, что некоторые люди догадываются о том, что ждет их в Зарослях, но тем не менее идут туда. Они могут быть магами или так или иначе связаны со сверхъестественным (или верить, что связаны), но у некоторых есть серьезные причины отправиться в Шипы. Если родственник, друг или возлюбленный был похищен Феями и человек сумел распознать, что собой представляет двойник, и разобраться, что произошло с пропавшим, он может бросить вызов Зарослям, желая вернуть дорогого человека. Возможно ли это? Некоторые истории утверждают, что да. Среди похищенных подменышей ходит легенда, что, если любовь достаточно чиста, если именно она движет человеком, она проведет его через Заросли и опасности Фейри и Феи должны будут вернуть похищенного

ими человека согласно своим собственным законам. Другие версии такой легенды говорят, что потенциальный спаситель должен привести с собой двойника (или его голову, или руки), чтоб свершить обмен. А более мрачные версии говорят, что спаситель должен согласиться занять место спасенного. Само собой, фаталисты говорят, что все эти истории – чушь, просто сказочки, распускаемые Феями с целью приманить как можно больше смертных.

Другие сверхъестественные существа

Сверхъестественные обитатели Мира Тьмы могут входить в Заросли по тем же причинам, что и смертные. Действительно, их загадочные способности даруют им лучшую защиту, но даже древнейший вампир, опаснейший оборотень или самый сведущий маг в Зарослях оказываются оторваны от своих привычных реалий. Это не значит, что Зарослям нечего предложить этим созданиям или что вход в Тернии является для них смертным приговором. Просто они сталкиваются с непривычными для них испытаниями.

Так зачем же этим созданиям намеренно идти в Заросли? Как и в случае с людьми, они могут последовать за подменышем через врата, их могут заманить или затянуть в Заросли. Сверхъестественное создание, которое само *ищет* вход в Заросли, обычно имеет веские причины.

Любознательство или поиск знаний (или силы) – возможно, самая частая причина этой нечастой практики. В каждой культуре есть легенды о созданиях, которые не вписываются в парадигму представителей этой культуры. Какие из этих легенд действительно описывают Фей? Оборотень мог слышать истории об охотнике, который не уступал его предкам в упорстве и дикости, и неизбежно приходит в Заросли в поисках этого «духа». Вампир мог читать о созданиях, которые появляются из зеркал и крадут людей, и гадать, не являются ли подобные чудовища предтечами его собственного вида. И маги, само собой, просто хотят найти способ докопаться до тайн, которые лучше бы было не знать. Некоторые маги проявляют крайний интерес к поиску способов путешествия в Фейри во плоти, но раздирающие души Тернии оказались барьером, который маги не могут преодолеть, не потеряв способность творить магию.

Вход в Заросли

Кто угодно, не только подменыш, может войти или выйти из Зарослей через подходящие врата. Любой проход, арка, дверь или даже отражающая поверхность, может послужить вратами, если через него можно пройти. Для этого подменышу или другому волшебному созданию нужно активировать вход в Заросли.

Активация врат – несложное дело. Подменышу нужно коснуться какой-либо части прохода и выразить свое намерение войти. Это может быть стук или устная просьба («Черт побери, дай пройти!» вполне уместно, как и более вежливые намеки). Игрок тратит пункт Гламура и врата открываются – если могут. Запертая дверь или проржавевший засов не откроются для

подменыша. Именно поэтому большинство фей отдают предпочтение аркам и другим открытым проходам. *После* использования проход будет открыт число ходов, равное Вирду подменыша. Например, если подменыш с уровнем Вирда 1 открывает проход и четверо его друзей используют его, он останется открытым в течение одного хода после того, как пройдет последний из друзей. Пока врата открыты, любой может пройти через них (см. ниже).

Выход из Зарослей осуществляется таким же образом, и если подменыш не выпускает мир смертных из поля своего зрения в той мере, чтобы иметь возможность ориентироваться, он может создать новые врата. Если же он отвернется от мира людей, ему надо найти активные врата и это может занять много времени и сил (с. 218).

Врата недолго остаются открытыми, но если дверь, арка, зеркало или иной вход стали вратами, они остаются таковыми навсегда. Подменыш, использующий уже существующие врата, может не тратить пункт Гламура и просто приказать им открыться (это требует броска Вирда, поэтому слабые подменыши нередко полагаются на Глмур). В тех местах, где собираются подменыши, или Феи часто практикую Охоту, врата – довольно частое явление, что, в свою очередь, приводит к тому, что люди чаще теряются в Зарослях, а это порождает еще больше легенд, которые приводят к тому, что подменыши сходятся в эту область в поисках себе подобных, и цикл начинается снова.

Так почему же подменыши предпочитают пользоваться уже готовыми вратами, если так легко создать новые? Отчасти потому, что входить в Заросли наугад – не лучшая идея. Если прошел слух, что за вратами в антикварном магазине в Зарослях находится безопасное место или особо вкусные гоблинские плоды, этими вратами пользуются все чаще и чаще. Частое использование врат, особенно при определенных обстоятельствах, со временем может создать *ключи* (см. ниже), что позволяет смертным и иным созданиям попасть в Заросли. Некоторые правители фригольдов издают законы, запрещающие в их владениях создавать врата без разрешения. Это может показаться злоупотреблением властью, но преследует благое начинание. Если подменыши не создают новые врата в Заросли, гораздо легче заметить появление врат, созданных *изнутри* Зарослей. Так как создать их скорее всего могут только Другие или новоприбывшие подменыши, то появление подобных врат является полезной информацией.

Человеку не так-то легко попасть в Заросли. Смертный может попасть туда одним из способов, перечисленных ниже:

- **Вслед за кем-либо:** Просто увидеть Заросли смертному не так уж и сложно. Каждый раз когда подменыш или Фея находится в Зарослях с другой стороны врат, смертный может увидеть их такими, какие они есть, и, соответственно, видит и сами врата, даже если обычно они невидимы. Например, пространство между двумя большими кустами может быть вратами в Заросли, но люди спокойно ходят между ними, не ощущая ничего. Если подменыш бежит в Заросли через эти врата, и кто-либо это видит, этот кто-то видит и подменыша (в его истинном обличье, которое невозможно скрыть в Зарослях) и внезапно

замечает очертания врат в зелени кустов. С этого момента смертный может отправиться за подменным в Заросли, если сделает это до того, как тот скроется из виду. Если же он не успеет войти до этого момента, то врата перед ним закрываются. По этой причине подменыши приводят смертных в Заросли – осознанно или нет.

- **Ключи:** Некоторые смертные знают (или случайно узнают) о ключах к Зарослям. Заросли не столько место, сколько барьер, и поэтому ключ к Зарослям на самом деле ключ к Фейри. Верно то, что тому, кто хочет достигнуть Фейри, нужно пройти через Заросли. Во всех мировых культурах существуют сказки и легенды о странствиях в другие «царства». Эти легенды могут описывать путешествия в Мир Мертвых или Мир Духов, Время Сновидений австралийских аборигенов или мифический Маг Мелл в фольклоре ирландцев. Как минимум некоторые из этих легенд ссылаются на Фейри и способы проникнуть туда могут сработать и для Зарослей.

Недостаточно просто знать о ключах, потому что ключ – это особое время, место и обстоятельства. Круг стоящих камней может впустить кого-нибудь в Заросли, *если* входящий встанет посреди круга на закате в День Летнего Солнцестояния и трижды обернется кругом. Определенный холм также может впустить путешественника, если тот оросит землю своей кровью и проклянет близкого родственника. Ключи могут быть и очень специфичными, например, срабатывать только единственной (возможно, уже давно мертвой) семьи, так и настолько простыми и доступными, что люди начинают попадать в Заросли сравнительно часто. В области с высоким показателем пропавших без вести могут находиться врата с подобным простым ключом.

Как найти ключ

А что если смертный оккультист *хочет* войти в Заросли (возможно, руководствуясь неверными представлениями об этом месте)? Возможно найти ключ, но это потребует осторожных исследований и навыков дедукции. В терминах игромеханики это потребует продленного броска Интеллект + Гуманитарные науки. Каждый бросок отображает месяц исследований и подразумевает доступ к подходящим материалам. Подобные материалы представляют собой хорошо организованную тематическую библиотеку, интернет, полевые исследования (необходимо выбирать изучать предполагаемые врата) и артефакты подменшей и Фей. Книжки, написанные в этом столетии, скорее всего бесполезны, но вполне возможно, что столкнувшийся с пришельцами на самом деле видел работу Фей. Факты можно найти в странных местах.

Необходимое число успехов зависит от того, насколько сложен или малоизвестен ключ. Иными словами, это решать Рассказчику. Принимая решение, тот должен учитывать, какую роль все это играет в его хронике. Если он желает посвятить поискам ключа целую историю,

он может полностью пренебречь броском Исследований, или использовать его для перехода к следующему этапу процесса поисков вместо нахождения самого ключа.

Некоторые ключи передаются из поколения в поколение, некоторые известны целым деревням, а некоторые утрачиваются со смертью последнего человека, который знал о них. Некоторые примеры ключей приведены ниже:

- Произнеся одной из Фей, стоя на краю утеса и потом обернувшись, смертный увидит вход в Заросли.
- Если перепрыгнуть через могилу, задержав дыхание, окажешься в Зарослях.
- Если встать так, чтобы тень оказалась прямо перед тобой и упасть вперед, не закрывая глаза, упадешь в тень и выпадешь в Зарослях.
- Человек проползает через окно в первой комнате, в которой он спал, будучи младенцем (довольно сложно в наше время, с учетом того, что большинство рождается в больницах) и оказывается в Зарослях.
- Помазанная при рождении кровью матери¹²⁶, девочка может войти в Заросли во время менструации, если с головой погрузится в воду. Вынырнет она уже в Зарослях.
- Мальчик кладет свежее яйцо в щель старой каменной кладки. На следующий день на месте яйца он находит ключ. Этот ключ подходит к любому замку, но открывшаяся дверь ведет в Заросли.
- Один раз в семь лет «форт фей» на холме приводит в Заросли любого забравшегося в него глупца¹²⁷.
- Второй ребенок особой семьи может прочесть особый детский стишок, стоя на лесной тропе, и открыть врата в Заросли, через которые любой может войти пока не истекнут две минуты. После этого они закрываются и не откроются в течение двенадцати часов.
- Порвать паутину в роще за старым домом – опасно. В первый раз ничего не случится. Второй раз порвавшего во сне укусит паук. В третий раз, обернувшись, этот человек окажется в Зарослях, а сверху на него будут смотреть восемь глаз размером с кулак.

126 В оригинале слово “anointed”, что переводится и как «помазанный, освященный» и как «намазанный». Поскольку при рождении любой человек неизбежно оказывается намазан кровью своей матери, мы не знаем, что имеется тут в виду – просто процесс родов или специально проведенный ритуал. Может быть как то, так и другое, особенно если вспомнить запреты для девочек плавать во время менструаций.

127 Речь идет об остатках древних поселений на территории Британии и Ирландии (представляют собой кольцевые земляные валы). Местные жители до сих пор считают их жилищами фей и опасаются трогать во избежание мести со стороны Доброго Народа.

- Игра в кости на большом плоском камне может открыть врата. Если на всех костях будет одинаковое число, врата открываются. Если бросающий не хочет входить в Заросли, ему стоит вновь бросить кости пока не истекут десять секунд. Иначе он не сможет встать с места пока не сделает бросок с *точно таким же* результатом. И помоги ему бог, если он попытается сжульничать.

- **Порок:** Основные желания персонажа могут навлечь на него беду, если он не будет осторожен. Актеон подглядывал за купающейся Артемидой и за свою дерзость был превращен в оленя и растерзан своими гончими. Кролик из басни Эзопа погиб по причине собственной лени. Даже в наши дни мы выдаем предостерегающие наставления за истину под видом городских легенд – ведь чем еще может быть сказка про человека, который очнулся после попойки в холодильнике, с вырезанной почкой, как не предостережением от невоздержанности и пьянства?

Оказывается, порок – один из самых мощных и сильных ключей к Фейри. Этот Договор был заключен так давно, что многие человеческие легенды ссылаются на него в той или иной форме, будь то ящик Пандоры или первородный грех в Библии. Какими бы ни были точные слова или смысл данного Договора, даже в наши дни смертный, если он восстанавливает Силу Воли благодаря своему Пороку, недалеко от врат в Заросли, может заметить их, пусть и с ничтожным шансом. Смертный бросает Сообразительность + Спокойствие со штрафом -2. Если бросок успешен, смертный видит врата, а за ними – то, что потакает его Пороку. Похотливый может увидеть нечто, похожее на отдыхающую под деревом прекрасную женщину. Жадная женщина заметит блеск золота среди ветвей. Ленивый – уютное ложе из мха, и так далее. Никакая сверхъестественная сила не толкает смертного к вратам, но стоит ему войти в них, как они тут же захлопнутся. А что еще хуже, объект его вожделения окажется лишь обманом зрения. – «женщина» будет всего лишь силуэтом дерева в лучах заходящего солнца, «золото» будет всего лишь выброшенной блестящей побрякушкой, а «мох» станет тиной на болоте. Смертный заперт в Зарослях, пока не найдет другие врата... или его самого не найдут раньше. Многие подменыши очень сильно жалеют о том решении пойти на поводу у своих страстей, что в итоге завело их в Заросли и в лапы к Хранителям.

Сверхъестественные создания могут попасть в Заросли через врата, как и смертные, или при помощи ключей. Многие ключи, работающие для смертных, не работают для сверхъестественных созданий, и наоборот. Обладающие редкими знаниями существа могут знать ритуалы, позволяющие попасть в Заросли, но обладают ли эти ритуалы силой, или они всего лишь проверенные временем ключи? Правда неизвестна, да и не важна – если метод работает, значит, он работает.

Единственный способ попасть в Заросли, доступный смертным, но недоступный сверхъестественным созданиям (включай упырей, волкокровных и Сомнамбул¹²⁸) – это использование Порока. Этот способ в любом случае практически невозможно использовать

128 В оригинале «Sleepwalkers», люди из линейки Магов, способные осознавать проявления высших миров, но неспособные сами творить магию. Ну да, и еще мы гулей перевели как упырей.

намеренно, но стоит упомянуть, что, какой бы древний Договор ни позволял смертным пасть жертвой собственных Пороков, он теряет силу как только смертный соприкоснется со сверхъестественным.

Голодные Заросли

Иногда, говорят феи, тебе даже не нужно искать врата. Иногда Заросли сами приходят к тебе.

Случается, что подменыш, смертный или даже любое сверхъестественное создание забредает в Заросли, не понимая, как оказалось там. Все-таки есть вероятность, что путник случайно активирует какой-то ключ или, не поняв этого, пройдет вратами за подменным. И подменыши успокаивают себя мыслью, что тому, кто оказался в Зарослях случайно, просто не повезло.

Но правда в том, что Заросли – это граница между миром людей и Фейри, а Фейри связана с Судьбой. Если кто-то попадает в Заросли случайно, то только потому, что некая сила, лежащая вне понимания смертных – сами Феи, Судьба, Бог, как ни называй ее – *хочет*, чтобы эта личность попала в Заросли. Некоторые подменыши даже рассказывают истории о других подменных, не желающих проходить через двери или ступать в тень из страха увидеть, как мир вокруг них сменяется Терниями.

Выход из Зарослей

Выйти из Зарослей проще, чем войти, но это не значит, что – легче. Для того, чтобы сбежать из Зарослей, подменному нужно либо найти активные врата (не обязательно открытые), либо подходящую дверь, арку, зеркало или что угодно, могущее послужить проходом. И то, и другое достаточно легко найти, если мир людей все еще виден через врата, которыми подменыш проник в Заросли. Но стоит ему отвернуться от мира людей, как он утрачивает чувство направления. Врата за его спиной сливаются с ландшафтом, а все, напоминающее о мире людей – исчезает.

Подменыш может искать активные врата и, скорей всего, найдет, если у него будет достаточно времени. Это продленное действие. Бросок Интеллект + Расследование + Вирд. Временной интервал между бросками зависит от того, насколько персонажу знакома окружающая местность в мире людей.

Знание местности

Очень знакомая местность, окрестности дома, в котором подменыш живет или объявил своим владением

Интервал между бросками

Одна минута

Относительно знакомая, квартал или 10 минут

территория союзника

Область, посещаемая нерегулярно 30 минут

Область, в которой подменыш был лишь однажды или которую знает со слов других Один час

Незнакомая территория или владения врага Три часа

Необходимое число успехов зависит от того, как долго подменыш пробыл в Зарослях.

Время, проведенное в Зарослях	Необходимое число успехов
Меньше часа	Два
От одного до восьми часов	Пять
От восьми до 24 часов	Восемь
24-48 часов	10
48 часов – одна неделя	15
Дольше недели	20

Обратите внимание, что подменыш может так долго искать выход из Зарослей, что увеличится необходимое число успехов. Командные действия могут (даже должны) использоваться в подобном поиске (см. стр. 134 корника)

Рекомендованные Модификаторы: Хорошо известные и часто используемые врата (+2), подменыш ищет врата, скрываясь от погони (-3), подменыш сошел с тропы (-3).

Пример: Убегая от своего двойника и ее приятелей, Мара входит в Заросли в небезопасном районе города. Она никогда не была здесь раньше, но знает об этом месте, поэтому когда она будет искать врата, каждый бросок, сделанный игроком, будет отображать десять минут поисков. Мара пробыла в Зарослях около получаса прежде, чем начала искать выход. Поэтому ее игроку необходимо набрать лишь два успеха. Но как только Мара начинает поиски, ее отслеживает банда приватиров и начинает погоню. Лишь четыре часа спустя Маре удастся от них оторваться и начать поиски. Но теперь ее игроку необходимо набрать пять успехов, чтобы Мара вышла из Зарослей.

Смертные и иные сверхъестественные создания тоже могут искать врата, но их игроки получают штраф -3, как будто бы они пытаются совершить Ментальное действие, не обладая соответствующим Навыком. Если подобный персонаж, входя и покидая Заросли, в итоге наберет достаточно опыта, чтобы приобрести в Расследовании Специализацию «Заросли»,

этот штраф больше не будет применяться. Не-феи могут *только* искать врата, они не могут ориентироваться в Зарослях так, как это делают подменыши (см. ниже).

Ориентирование

Даже в знакомой местности нелегко найти дорогу в Зарослях. Заросли непостоянны, тропинки зарастают, становятся непроходимыми или уводят не туда, если долгое время по ним никто не ходит и не заботится о них. В любой области с достаточно большой численностью подменышей появляется сеть часто используемых троп. Обычно они ведут к местным Дворам или, когда это возможно, к Гоблинским Рынкам, но эти пути не меняются лишь потому, что их используют. В городе, в котором всего лишь один табор, Заросли скорее всего будут дикими, необжитыми и постоянно меняющимися.

Предусмотрительный подменыш может использовать Заросли для перемещения, сокращая затрачиваемое на дорогу время. Феи обнаружили, что тропы полезны в долгих путешествиях и почти не помогают в коротких. Например, куда проще пройти тропой от Майами до Нового Орлеана, чем от Кокосовой Роши до Маленькой Гаваны. «Проще», само собой, не значит «безопаснее». Невообразимые опасности никуда не денутся из Зарослей, это просто значит, что при долгих переходах ориентироваться проще.

Почему? Подменыш верят, что долгие путешествия проще, так как пункт назначения более крупный и общеизвестный. Путь в город «Новый Орлеан» куда более понятна многим, чем путь до «Бурбон Стрит, дом 1309». Найти врата, открывающиеся в конкретном месте, - вопрос удачи и тщательных поисков, и в любом случае, подменыши предпочитают обычные средства перемещения.

Но даже с учетом всего этого перемещение по тропам может сократить время путешествия при долгих переходах (см. ниже рассуждение о коротких прогулках). В игровых терминах это можно отобразить несколькими способами, в зависимости от того, сколько внимания Рассказчик желает уделить путешествию в своей хронике.

- **Дорожное Приключение:** если история о путешествии, тогда точное время, которое займет это путешествие, по значимости уступает тому, что произойдет по пути. Можно сказать, что путешествие движется «со скоростью сюжета». То есть, персонажи придут к месту назначения, когда все события по пути будут сыграны и Рассказчик решит как много прошло «реального времени». Не самый научный метод, но в Зарослях совсем другая наука.
- **Долгая Дорога:** ничего страшного, если вы желаете просто определить, как долго длилось путешествие и продолжить хронику с момента прибытия. Попросите каждого игрока сделать бросок Интеллект + Выживание в начале

путешествия. Один персонаж может вести других, таким образом, действие является командным¹²⁹.

Результаты броска

Драматическая Неудача: Подменыши сбились с тропы где-то в процессе путешествия. См. ниже описание опасностей, к которым это приводит. Рассказчик определяет, как близко персонажи были к точке назначения, когда такое случилось. Подобное происходит даже если только *один* из группы выбросит Драматическую Неудачу.

Неудача: Броски всех игроков неудачны. Путешествие замедляется. Дорога занимает столько же времени, сколько бы заняла в мире людей.

Успех: Как минимум один игрок преуспел в броске и никто не выкинул Драматической Неудачи. Путешествие занимает число часов, равное 10 - Вирд подменыша, или самое низкое значение Вирда, если путешествует группа подменышей. Этот эффект, видимо, сильно связан с мыслями подменышей о месте назначения. Если подменыши пытаются остановиться раньше или изменить направление, эффект прекращается и персонажи должны вновь сделать бросок, чтобы определить дорогу (и набрать такую же скорость).

Исключительный Успех: Как минимум, один из игроков набрал пять и больше успехов. Считайте как успех, за исключением того, что для определения времени путешествия используется высочайшее значение Вирда у участников.

Троды

В Зарослях есть места, где со временем образуются свои пути, дороги, созданными Другими для более удобного перемещения между миром смертных и Аркадией. Подменыши называют такие места тродами и внимательно следят за ними. При помощи тродов проникать в Заросли и выходит из них куда проще – что само по себе опасно.

Троды всегда начинают (или заканчиваются) в мире людей, там, где войти в Заросли проще: это постоянные врата с уже существующим ключом или ключами. Трод всегда ведет куда-либо, это может быть другой фригольд или, возможно, Аркадия. Опасность в том, что Феи могут использовать троды так же легко, как и подменыши.

Несмотря на опасность, трод считается большим благом для фригольда. Поляны расцветают вдоль него, а в близкой к миру людей области трода можно безопасно собирать множество гоблинских плодов. Многие фригольды обладают большими запасами Гламура благодаря такой «садоводческой деятельности» в Зарослях. Фригольды также вынуждены расставлять вдоль пути часовых, чтобы оказать сопротивление любому Джентри, показавшемуся на троде.

¹²⁹ В оригинале упоминается некий “cooperative roll”, которого раньше в правилах вроде бы не наблюдалось. Есть предположение, что это также непотертый фрагмент из какого-то раннего варианта правил.

Самые ценные тропы – конечно, те, которые соединяют одно место в мире людей с другим, а не ведут прямо в Фейри. Они могут похвастаться всеми преимуществами легкого и надежного пути через Заросли, а опасность встретить Фей на них куда ниже... но не исчезает полностью.

Почему бы просто не полететь?

Продолжая пример с Майами и Новым Орлеаном, типичная группа подменышей тратит на путешествие 8-9 часов. Почему бы просто не полететь самолетом или не поехать на машине? Это быстрее и, черт возьми, безопаснее.

Безусловно, но это гораздо дороже. Многие подменыши не настолько богаты. Стоит помнить и то, что Феи похищали людей (а, значит, и подменыши бродили по миру) гораздо раньше, чем появились способы быстрого перемещения. И раньше путешествие по Зарослям было относительно быстрее и безопаснее, чем «обычное перемещение». И, наконец, хотя они и никогда не признают это, некоторым подменьям нравится дразнить Других, рискуя быть вновь похищенными.

А что насчет более коротких путешествий? Иногда подменыши пытаются использовать Заросли для решения тактических задач. Табор может использовать врата, чтобы появиться за спинами врагов, или сбежать из тюрьмы или иной неприятной ситуации, открыв врата и пройдя Зарослями в более гостеприимное место.

Теоретически, это отличные идеи. На практике Заросли не всегда хотят сотрудничать. Всегда помните, что они реагируют на страх и ожидание. Табор, пытающийся свалиться на голову врагам, может привлечь нечто враждебное, поскольку буквально нарывается на драку. Подменыш, пытающийся избежать заключения, приносит этот страх с собой в Заросли. И что может поджидать его среди Терний, если он так боится рабства или заключения?

Другая проблема в том, что маленькие тропы меняются каждый день, если не каждый час, и хотя врата всегда открываются прямо на них, неизвестно, куда они ведут *сейчас*. Подменыш, которого везут в тюрьму, может превратить во врата дверь полицейского фургона, (и надеяться, что другие заключенные и копы не прыгнут за ним, но это другая тема) и обнаружить, что себя стоящим на маленьком клочке тропы, которая ведет в никуда. Ему остается либо вернуться назад, либо сходить с тропы.

И наконец, потеряться можно и на тропе. Каждый раз, когда подменыш, находясь в Зарослях, выбирает пункт назначения или цель, его игрок делает бросок Ясности. Попытка ориентироваться вне тропы накладывает штраф -3 на этот бросок.

Результаты броска

Драматическая Неудача: Подменыш безнадежно потерялся и сбился с пути. Если он и так был не на тропе, он забредает в очень опасную область (лагерь приватиров, Охота Истинных Фей, и так далее).

Неудача: Подменыш свернул не туда и не достиг желаемой цели (или, скорее, пришел куда-то еще и должен сперва разобраться с тем, что он там нашел).

Успех: Подменыш может продолжать путешествие. Он нашел свой путь к цели (если она в Зарослях) или ближайшие к цели в мире людей активные врата.

Исключительный Успех: Никаких особых эффектов.

Если подменыш не может точно представить себе точку назначения или она не существует в том виде, в каком он себе ее представляет, он ее *не найдет*. Это и есть причина, по которой похищенные Феями люди не могут столетия спустя найти дорогу через Заросли – они не могут найти то, что знали, поскольку его больше нет. Также это ограничивает тактическую пользу Зарослей. Подменыш не может выйти в том месте, которого он никогда не видел, и даже если он прекрасно знает, куда хочет попасть, нет никаких гарантий, что врата откроются достаточно близко к желаемому месту, чтобы быть полезными.

Вне пути – Шипы

Каждый подменыш очень хорошо знает, что будет, если он сойдет в Зарослях с тропы, так как даже те, кого увлекли в Фейри по открытым широким дорогам, ощутили касание Шипов. Тернии Зарослей, как и обычный терновник, царапают и рвут тех, кто проходит сквозь них или рядом. Но эти Шипы рвут не только одежду и плоть. Как гласят легенды, они вырывают у путников их души.

Само собой, Потерянные не знают этого наверняка. Как подобное вообще можно доказать? Откуда мы знаем, что душа вообще существует? Но все подменыши ощущали эту боль утраты. Когда один подменыш говорит: «Думаю, на этом пути я потерял свою душу», другие молча кивают, соглашаясь – они понимают, о чем речь.

Заросли не отбирают душу сразу. Нет, они отрывают ее кусок за куском, и каждая маленькая частичка остается на Шипах и сжирается хищными обитателями Терний. Смертный (или иное другое существо, обладающее душой) иногда испытывает острую рвущую боль, когда идет через Заросли, а позже ощущает себя опустошенным, выжатым и безразличным. Его воля сломлена и рано или поздно он просто ляжет и умрет – или упадет в спасительные объятия безумия.

Возможно ли достигнуть Фейри, сохранив хотя бы часть своей души? Подменыши считают, что да, но не знают этого наверняка, как и не знают того, была ли у них душа. В любом случае, ни один подменыш не избежал ощущения утраты чего-то, но случилось ли это в

Фейри, когда Джентри украли остатки души, создавая двойника, или потеряли последнее по дороге *домой* – никому неизвестно.

Оставим в стороне размышления о том, откуда взялась душа и как ее можно сохранить. Точно известно, что смертный, медленно терзаемый Шипами, сходит с ума, а Маг, который провел слишком много времени в Зарослях, окончательно теряет возможность творить волшебство. Будь это настоящая душа, как ее представляют себе люди, или что-то очень важное – оно определенно утрачивается.

Заросли не лишают личность свободы выбора. Они убирают человеческие нормы и рамки, которые определяют этот выбор (и да, некоторые люди, по-видимому, были их лишены и до входа в Заросли. Означает ли это, что они были рождены без души? Это вопрос, на который только очень смелые могут искать ответ).

Механика: В игровых понятиях Шипы Зарослей раздирают Нравственность. Персонаж с низкой Нравственностью деградирует куда быстрее, чем обладающий высокой, и вряд ли вообще заметит изменения.

Когда смертный (включая магов, упырей, волкокровных и Сомнамбул, но не вампиров и оборотней) сходит с тропы в Зарослях, он теряет точку Нравственности за каждый час, проведенный среди Терний. Каждый час игрок может бросать свое новое значение Нравственности и в случае успеха понять, что происходит. Персонаж чувствует себя эмоционально и ментально вымотанным. Он не может сосредоточиться ни на чем, кроме простых мыслей вроде «продолжать идти вперед» и ему трудно связывать слова и понятия. Он может говорить о предметах и ситуациях, которые присутствуют здесь в данный момент, но постепенно утрачивает способность к абстрактному мышлению, то есть, умению формулировать мысли и говорить об идеях, людях и предметах, которые не являются в данный момент частью его ощущений.

Если персонаж поймет, что в этом стоит винить Тернии, он может попытаться найти дорогу вновь. Это требует броска Интеллект + Расследование, но помните, что попытка ориентироваться в Зарослях, находясь не на тропе, всегда производится со штрафом -3. Скорее всего, тот, кто потерял часть себя в Зарослях, будет бродить до тех пор, пока не утратит оставшееся. Если он сможет вернуться в мир людей, он будет ощущать эту потерю в виде утраченных точек Нравственности. Это не проявляется во внезапной утрате этических норм, скорее, в новоприобретенной жестокости по отношению к другим людям или, скорее, неспособности понимать их и сопереживать им. Смертные, само собой, могут восстановить утраченные точки Нравственности, если ведут себя соответствующим образом (см. стр. 94 корника), и Рассказчик может дать магам возможность восстанавливать утраченную Мудрость подобным образом.

Подменыши, будучи отчасти феями, могут не беспокоиться об этом эффекте. Заросли, тем не менее, лишают их силы. В те моменты, когда Заросли должны были бы забрать точку Ясности, они забирают пункт Гламура. Обычно это было бы просто мелкой неприятностью, но в Зарослях утрата даже малой части силы может быть вопросом жизни и смерти.

Вампиры и оборотни, не являясь по-настоящему ни людьми, ни феями, реагируют на Тернии по-своему. Состояние вампирской «души» - мутное дело, и Заросли, либо по древнему и неведомому Договору, либо просто по своей природе, не способны забрать то, что осталось у мертвых. Вместо этого Тернии ранят вампиров, и те не могут сделать ничего с потерей крови, которая вытекает из этих ран. Каждый час, который вампир проводит среди Шипов, его игрок должен сделать бросок Выносливость + Стойкость (если она есть). Если этот бросок неудачен, вампир получает пункт летальных повреждений. Он может исцелить его как обычно, но пока он сделал этого, он теряет пункт Витэ в час. Пока он истекает кровью, игрок не обязан делать броски на новые раны, но стоит ему залечить это повреждение, Шипы попытаются вновь вцепиться в него. Обратите внимание, что солнце светит в Зарослях, поэтому вампиру стоит заботиться об укрытии.

Оборотни в равной мере создания из и духа, и по-видимому более устойчивы к утрате важной части себя. Но Тернии также рвут плоть изменяющих облик. Каждый час, проведенный вне пути, требует броска Уверенность + Спокойствие на избежание Смертельной Ярости. Если этот бросок терпит неудачу, оборотень впадает в слепую ярость и бросается в Заросли, преследуя добычу, видимую ему одному. Помимо шанса наткнуться на что-то опасное, он получает пять кубиков летального урона (минус броня, если она у него есть) от Шипов.

Неужели мы все бездушны?

Непопулярное убеждение гласит, что подменыши не просто потеряли свои души, но и не вернули их. Несмотря на это, Потерянные обладают волей и желаниями «одушевленных» существ – почему? Опять же, невозможно утверждать факт без эмпирических доказательств, а подобные доказательства по данной теме очень трудно предоставить. Но, скорее всего, ответ стоит искать в самой природе Фейри. Смертному, желающему выжить достаточно долго, чтобы стать подменным, необходимо вступить в разнообразные соглашения и Договоры, свойственные Фейри. Со временем эти Договоры – воспринимающиеся как существующие по умолчанию в мире смертных – становятся образом мысли, через призму которого подменный воспринимает нравственность, осознанность действий и желания. Мир подменного состоит из соглашений и клятв, даже на самом базовом уровне. Огонь согревает меня, потому что согласен делать это, еда насыщает, потому что она согласилась на это, я истекаю кровью, потому что позволил металлу порезать меня. Стоит ли удивляться, что нравственный компас подменной так сильно зависит от ясности их восприятия? Если подменный не может верить своим чувствам и ощущениям, как он может полагаться на соглашения между собой и миром, как он может быть хоть в чем-то уверен?

Даже помощь магов, которые могут видеть и управлять душами, не приносит облегчения. С точки зрения магии Духа подменыши обладают душой, но в ней чего-то не хватает. Эта «душа» не может быть целью магии Смерти, только объектом наблюдения. Из-за этого сложно, наверное, даже невозможно сказать, вернули ли подменыши свою душу (и она просто неровно легла после возвращения) или же это какая-то странная мешанина обрывков

душ, наполняющая тело, или это иллюзия Фей, сделанная из лепестков роз и паутины снов. Когда подменыши умрут, получит ли их исцеленная душа последнее утешение? Или душа разлетится на осколки, подобно утреннему сну? Потерянные не знают. Им остается только гадать и надеяться.

Поляны

Несмотря на множество опасностей, в Зарослях возможно создать надежное убежище. При наличии времени и терпения Шипы можно срезать, деревья вырубить и пустить на дрова, а камни – на постройки. Такие места называются Полянами, и они предлагают странникам Зарослей отдых во время их путешествий... или последний приют.

В принципе, создать Поляну может любая фея, но это примерно то же самое, что сказать – любой может построить дом. Действительно, это возможно, но предполагает умение и наличие навыков и материалов. Достоинство Поляны (с.) предполагает, что владеющий ею персонаж либо создал ее сам, либо заполучил как-то иначе – до начала хроники. Но он может создать ее и в процессе игры. Определить размеры и удобства Поляны довольно легко, даже если утомителен сам процесс ее создания: подменыш должен расчистить участок «земли», построить жилище или объявить своим уже имеющееся, и обставить его принесенными или созданными предметами. Табору куда легче основать новую общую Поляну, поскольку его члены могут объединить усилия. Прорубание входов и выходов требует не только физического труда, но и некоторой внимательности, ведь надо убедиться, что будут доступны подходящие врата в мире людей. Самое сложное, пожалуй, создать охрану для Поляны, но Рассказчик должен работать с игроками и придумать способы обезопасить это место. Физическое укрытие убежища при помощи посаженных лоз и иных странных растений может оправдать одну точку в Охране, а самые сложные защитные системы могут быть созданы трудами могущественных колдунов Осени или благодаря подневольному труду связанных клятвой хобгоблинов. Как и в случае с любой тратой Опыта, всегда неплохо иметь серьезное обоснование для подобной траты, а еще лучше, если результатом этой траты будет хорошая история.

Гоблинские Плоды

Собранное в Зарослях имеет способность исцелять подменышей и даже усиливать другие их способности. Эти «гоблинские плоды» растут только в Зарослях или поблизости от них и лишь отдаленно напоминают обычную растительность. Они могут быть неестественно маленькими тыквами, соцветия, напоминающие лица сильванов¹³⁰, или тяжелые, мясистые завязи плодов¹³¹, сочащиеся сладким кровавым соком.

130 Вообще, “sylvan” – «лесной, имеющий отношение к лесу, обитатель лесов», но ошметки общей эрудиции подсказывают переводчикам, что в античной мифологии были какие-то твари с подобным названием, мужские версии дриад.

Чаще всего эти плоды освежают подменыша, исцеляя один пункт летальных или два пункта тупых повреждений за каждый плод. Эти плоды растут в Зарослях круглый год и если для одного вида сейчас не сезон, то какой-нибудь другой всегда плодоносит. Примеры исцеляющих гоблинских плодов включают в себя румянику (розовые ягоды чуть крупнее вишни), глюкостянка (выглядят как фиолетовые нектарины и слегка одурманивают), шептолист (цветок, листья которого сворачиваются в трубочку ближе к кончикам) и жробы (питательные семена в стручке, похожие на горох).

Свой волшебный эффект гоблинские плоды, как правило¹³², оказывают только на подменышей и Истинных Фей. Смертные и иные создания, поедающие их (например, оборотни) не получают никаких преимуществ. Создания, неспособные принимать пищу, (например, вампиры), не ощущают ни положительных, ни отрицательных эффектов гоблинских плодов.

Путнику в Зарослях следует быть осторожным! Не все плоды одинаково полезны. Рассказчику и даже игрокам рекомендуется создавать свои собственные виды гоблинских плодов, ведь то, что находится в Зарослях, ограничено лишь человеческим воображением в своем разнообразии.

Амарантин: Этот гоблинский плод сравнительно редок и похож на маленький красный баклажан. Поедание амарантина исцеляет один пункт аггравированных повреждений. Не имеет смысла поглощать слишком много этого плода – он все равно не остановит более одного пункта аггравированного урона за сцену.

Побудивник¹³³: Хрупкое, лиственное растение часто используется как заварка для чая. Заваренное и выпитое или съеденное сырым, оно обладает горьким мятным вкусом. Поедание этого растения целиком взбадривает подменыша и позволяет восстановить пункт Силы Воли. Каждое последующее употребление в течение 24-х часов восстанавливает еще пункт Силы Воли, но накладывает кумулятивный штраф -1 на броски Спокойствия.

Страшножорник: «Голодная трава», посаженная злыми Феями как ловушка для заблудившихся в Зарослях смертных (или, может быть, для тех, кто бежит из Аркадии), страшножорник заставляет испытывать голод тех, кто его ест. Заблудившиеся люди и неосведомленные подменыши иногда едят ее от голода или по глупости – никто не станет этого делать, зная о свойствах страшножорника. Неважно, сколько ты съел, ты безумно желаешь больше. Персонаж, попробовавший страшножорника, временно лишается всех эффектов других съеденных им гоблинских плодов (имеются в виду продолжительные эффект – исцеляющие фрукты, к примеру, не подпадают под это правило, так как они уже восстановили пункты повреждений) и тех, которые он съест до конца сцены (и это касается

131 В оригинале “ovaries”, что также обозначает «яичники». Этот вариант перевода предлагаем любителям привнести в игру по подменьям немного хоррора.

132 То есть, историю про плоды, которые полюбили вампиры в «Ритуалах Весны», считать верной.

133 В оригинале «counnettle», что распадается на «coup» - «удача, удачный маневр» и «nettle» - не только «крапива», но и одновременно аж целых два глагола: «злить» и «воодушевлять».

также исцеляющих фруктов). Также, персонаж, съевший страшножорник, должен пробросить Сообразительность + Спокойствие, если столкнется с ним в следующей сцене или будет вынужден вновь его есть. Персонажи с Пороком Обжорство получают штраф – 3 на этот бросок. В отличие от других гоблинских плодов страшножорник влияет на людей и иные создания.

Встряхнин: Съедобны и листья, и соцветия этого растения, эффект у каждой части растения различен. Листья встряхнина обладают бодрящим эффектом и добавляют бонус + 3 к броскам на сопротивление сну после долгого периода бодрствования (об усталости и бодрствовании см. стр 179-180 корника). Плоды встряхнина, найденные в Зарослях, отменяют штрафы на действия, предпринятые во время продленных периодов активности до конца сцены, в которой были съедены. Поедание листьев или плодов встряхнина, или и тех, и других сразу заставляет подменыша проспать целый день после окончания их действия. Этот эффект накапливается, за каждую дозу встряхнина число дней, которые проспип подменыш, увеличивается на один, но не более семи дней.

Ночной колпак/Тревожница: Можете обвинять в этом хаотичную природу Фейри, но эти два гоблинских цветка выглядят почти одинаково, а эффект их прямо противоположен. Эти два плода настолько похожи, что требуется бросок Интеллект + Выживание или Оккультизм, чтобы понять, какой же цветок попался подменышу. Ночной колпак вызывает сильнейшую сонливость у того, кто его съест – он вдвое уменьшает Скорость персонажа, до тех пор пока тот не наберет четыре успеха на продленном броске Уверенность + Выносливость с интервалом раз в час. Тревожница вызывает у персонажа состояние повышенного возбуждения и внимательности, до конца сцены повышая его Инициативу на 4 до конца сцены (хотя те, кто употребляют тревожницу, говорят, что она вызывает раздражительность и трудности с длительной концентрацией). Добавочные дозы не усиливают эффект, но персонаж может быть под воздействием обоих растений одновременно.

Мох-печальник: Похож на мелко порубленный шалфей, обладает насыщенным, острым вкусом и в Фейри используется как приправа ко многим блюдам. Но съеденный сырым, в количестве примерно равном листу салата, вызывает сильнейшую печаль. Если он съеден «в поле», то персонаж теряет пункт Силы Воли и не способен тратить ее до конца сцены.

Странности

Не все гоблинские плоды обязательно «плоды» или даже съедобны. В Зарослях определенно есть и другие растения, и кое-какие из них используются не только как пища и лекарство. Эти плоды, называемые «странностями», так как, по-видимому, они выросли для конкретного использования как инструмент, но это использование настолько однозначно, и потому кажется маловероятным, что они выросли такими случайно.

Являются ли они результатом забытых усилий Фей, желающих вырастить растения-слуг? Или это подарок неизвестного доброго странника, оставленный для тех, кто будет бродить по Зарослям? Никто из подменышей не знает этого.

Висельник: Висельник – это волокнистая лоза, растущая на низких, раскидистых кустах. Считается странностью, так как ее концы завиваются в петли. Если такую петлю накинуть на шею живой жертве, лоза начинает душить ее подобно петле. Висельник «атакует» как вооруженный удавкой человек с Силой 3 в течение трех ходов. Висельника нельзя атаковать в ответ, все, что может сделать жертва – сдерживать его или попытаться разорвать захват.

Камешки Дженни: Иногда их образно называют гнилыми зубами, выпавшими из рта Дженни Зеленые Зубы, персонажа народных легенд. На самом деле это всего лишь твердые семена куста, размером примерно с зуб и невероятно горькие. Они являются странностями потому, что они *воняют*. Дженни явно не следила за зубами и по легенде эти вонючие зубы выпадали из ее рта. Камешки Дженни источают тошнотворный запах, который разносится на пять метров вокруг. Он настолько силен, что наносит штраф -1 ко всем броскам любого, обладающего обонянием и достаточно невезучего, чтобы оказаться рядом.

Листья Обещания: Любопытны тем, что не являются конкретным гоблинским плодом или соцветием. Они растут в беспорядке среди других листьев и растений в Зарослях. Они выглядят всего лишь как увеличенные листья того растения, на котором выросли (или которое поглотило их, или еще что-то подобное), а на ощупь подобны пергаменту. Листья Обещания могут продлить действие определенных Договоров, с которыми они используются. Точнее, подменыш сминает Лист Обещания, когда задействует его во время активации Договора. После использования высохший лист рассыпается и падает на землю, а то, что осталось, уносит порывом ветра (чаще всего с этими листьями используется Договор «Благословение Совершенства»).

Тыкблоко: Плоды тыкблочного дерева – безопасные гоблинские плоды с мягким приятным вкусом, не приносящие ни зла, ни добра поедающим их. Шипы этого растения острые и твердые как кость, и длиной с предплечье взрослого человека. Подменыш, отломавший шип тыкблока, может использовать его как нож, сражаясь в ближнем бою, или используя как метательное оружие. Шип тыкблока наносит один пункт летального урона и обладает размером 1. Его можно метать как описано на стр. 67-68 корника.

Ношение Гоблинских Плодов

Многие подменыши пользуются возможностью посещений Зарослей для сбора гоблинских плодов. Неважно, ради вкуса или волшебных свойств, но собрать несколько плодов – давняя добрая традиция. Гурманы готовят превосходные десерты и джемы из таких плодов, а величайшие мастера сервировки подают на столы, напоминающие о Фейри, множество даров Зарослей.

Но просто набрать уйму плодов и весело уйти не получается. Количество гоблинских плодов, которые может унести подменыш, зависит от его Вирда как способности командовать тем, что растет в Зарослях. Таблица ниже показывает, как много гоблинских плодов может носить с собой подменыш на разных уровнях Вирда.

Вирд	Макс. Количество Плодов
1	3
2	5
3	7
4	10
5	15
6	25
7	50
8	100
9-10	Сколько угодно

Большинство гоблинских плодов размером с маленькое яблоко или персик, то есть, подменышу, который может благодаря своему Вирду носить 25 плодов, не обойтись без сумки или корзины.

Неприготовленные надлежащим образом, гоблинские плоды портятся спустя три дня после сбора. По решению Рассказчика их можно засушить или другим способом подготовить для путешествия, особенно если персонаж обладает навыками кулинарии или травничества. Многие плоды защищены Маской и смертные принимают их за похожие человеческие фрукты, семена и тому подобное. Но гоблинский плод в процессе поедания нередко показывает свою истинную природу. После первого укуса персик превращается во *что-то другое*.

Максимальное количество плодов, которые можно носить, распространяется и на странности.

Дуэли в Зарослях

Одна из основных причин, по которой подменыши входят в Заросли, не связана с путешествием, безопасностью или возможностью собрать гоблинские плоды. Подменыши нередко входят в Заросли, чтобы решить вопросы чести или возмездия, решая их на идеально подходящей состоянию подменышей территории. Стоит отметить, что дуэли в Зарослях обычно не дружеские состязания. Вхождение в Заросли само по себе опасное дело, а уж

делать это с явным намерением сражаться равносильно бою на ножах под водой в окружении стаи акул. Хотя некоторые искатели острых ощущений или глупые подменыши вызывают в Заросли друзей или соперников и намереваются прекратить дуэль до того, как она зайдет слишком далеко, чаще всего дуэль в Зарослях столь же серьезна, сколь и поединок до смерти. И неважно, умирает кто-нибудь, или нет.

Дуэли в Зарослях работают по тем же принципам, что и Изменение Зарослей (см. с.), но участники не обязаны быть достаточно могущественными. То есть, подменыш со значением Вирда ниже 7 может участвовать в дуэли. Дуэлянты должны войти в Заросли через одни и те же ворота и громко обозначить свои намерения. Если дуэль ведется до определенного момента – первой крови, смерти, потери сознания, просьбы о пощаде – это должно быть указано заранее. В момент оглашения намерения Заросли откликаются. Тернии слегка расступаются, предоставляя противникам место для маневра. Все присутствующие источники света вспыхивают ярче, позволяя наблюдателям лучше видеть происходящее. Вероятно, за дуэлью с жадностью наблюдают и сами Заросли.

В подобной дуэли у подменыша есть три способа атаковать соперника. Он может атаковать его физически, используя обычные правила боя. В определенных кругах подобное считается уделом мужланов и простаков (обычно эти круги состоят из слабых и менее стойких).

Второй вариант – атаковать разум своего противника. Используя эту опасную и жестокую методику, подменыш нашептывает своему противнику, воскрешая в его памяти воспоминания о днях рабства, и тем самым ставя под вопрос его свободу и рассудок. Это требует от атакующего броска Манипулирование + Обман в состязательном броске против Ясности цели или ее Уверенность + Спокойствие (в зависимости от того, что *ниже*). Если успехи атакующего превышают успехи обороняющегося, последний теряет число пунктов Силы Воли, равное успехам на броске атакующего. Когда Сила Воли обороняющегося иссякает, он становится испуган и растерян. Он может продолжать сражаться, но получает штраф -2 на все действия. Использование подобной тактики приводит к броску дегенерации, если Ясность атакующего 8 или выше (бросок четырех дайсов).

И наконец, персонаж может менять Заросли, заставляя их атаковать врага. Мы уже говорили, что это обычно доступно только подменышам со значением Вирда 7 и выше, но во время дуэли сама суть этого места становится более податливой. Причина этого вызывает споры среди подменышей. Некоторые считают, что Другие желают участия подменышей в дуэлях, поскольку так их легче найти. Другим подменышам кажется, что древние Договоры считают Зарослей дуэльной площадкой для фей, поскольку эта территория не принадлежит ни людям, ни Феям и идеально подходит для поединков. В любом случае, подменыш может заставить землю вокруг врага атаковать того. Ветви и лозы хлещут с ближайших деревьев, земля взрывается жгучими потоками песка, рои пчел и других жалящих насекомых появляются и досаждают цели, даже молния может ударить с неба. Атака соответствует обличью персонажа. Например, Ядокус может призвать рой пауков, но Пылкий будет наносить урон более прямыми методами с использованием огня. Игрок атакующего тратит пункт Гламура и

бросает Сообразительность + Вирд – Вирд противника. Защита в данном случае не применяется, хотя броня действует как обычно.

Результаты броска

Драматическая Неудача: Заросли восстают против атакующего. Он получает число пунктов летальных повреждений, равных своему Вирду, так как атака оборачивается против него.

Неудача: Атака проходит мимо, или защитник защищает себя, или Заросли отказываются отвечать по неизвестной причине.

Успех: Защитник получает число летальных повреждений, равное числу выброшенных успехов.

Исключительный Успех: Никакого особого эффекта.

Угрозы из Зарослей

Заросли опасны сами по себе, ведь они могут забрать душу у смертного и Гламур у подменыша. Но не менее опасны и те, кто считает их своим домом. Некоторые из таких – подменыши, которые *не полностью* вернулись в человеческий мир. Другие – Истинные Феи, развлекающие себя охотой или изгнанные из Аркадии. Некоторые – волшебные создания неизвестного происхождения. Этот раздел вкратце рассматривает каждую из этих категорий и описывает их отношения с Зарослями. Игровые Характеристики и дальнейшее описание некоторых из этих существ можно найти в Главе Четвертой.

Подменыши

Подменыш может жить в Зарослях по многим причинам. Он мог сбежать из Фейри, но по прошествии времени не суметь вспомнить дорогу домой. Он мог выйти в мир людей, но счел его слишком враждебным или все еще служит Феям и не имеет возможности покинуть Тернии.

Некоторые подменыши проводят много времени в Зарослях, но не живут в них. Подобные подменыши помогают управлять Гоблинским Рынком или проводят свое время собирая и перевоза гоблинские плоды. Они могут оказаться и приватирами, похищать людей и продавать их Феям в обмен на разнообразную выгоду (волшебные предметы, защиту в Зарослях или просто свою относительную свободу).

Те из подменышей, кто действительно живет в Зарослях, почти всегда владеют Поляной, обычно с серьезными преградами, не дающими врагам проникнуть на ее территорию. Такие подменыши обычно обладают крайне низкими значениями Ясности, их восприятие реальности искажено годами жизни в Зарослях. Они больше напоминают Фей, чем людей и

нередко столь же жестоки, капризны и подчиняются своим эгоистичным прихотям, как это делают Другие. Само собой, Феи не считают это поводом относиться к таким подменышам более снисходительно.

Истинные Феи

В большинстве своем Истинные Феи обитают в Аркадии и отправляются в Заросли лишь на охоту. Эта охота может привести их до самого мира людей, они покидают Тернии через ворота, хватают подходящего их нуждам человека и уносятся обратно в Фейри, прихватив с собой испуганного смертного. Иногда поиск подходящего человека требует времени и случается, что будущий Хранитель задерживается в Зарослях в течение недель или даже лет, присматриваясь к своей цели через ворота прежде, чем начать действовать. Время, в конце концов, непостоянная величина для Фей. Это значит, что в течение долгих, черных часов своего служения подменыш нередко вспоминает, что перед похищением видел лицо своего Хранителя, смотрящее на него из дверей, зеркал, даже теней, и проклинает себя за то, что не распознал опасность и не предотвратил ее. Этот вид ненависти к себе неоправдан. Как только Другие наметили свою цель, смертный почти ничего не может с этим сделать.

У Феи достаточно слуг, расчищающих для них часть Зарослей и создающих Поляны для кратковременных остановок во время охоты. Иногда у Фей просто нет времени обживать их, что означает для подменыша возможность позднее найти такое место, заросшее Терниями, но вполне пригодное. Случается, что Феи обустривают Поляны, делают их теплыми, безопасными, гостеприимными, чтобы заманивать подменышей, а Заросли передают слух о появлении гостей истинному владельцу Поляны.

Неважно, по дорогам или нет, Феи проходят по Терниям без вреда для себя. Но обычно они держатся троп и тродов, так как редко путешествуют в одиночку, а через Заросли нелегко пройти с многочисленной свитой. Вот почему подменыши считают «узкую тропу» предпочтительнее широкому пути в плане безопасности.

Иногда Других изгоняют из Фейри и они остаются в Зарослях. Подобные существа характером похожи на живущих в Зарослях подменышей, но куда более опасны. Они более злобные, безумные и постоянно ищут то, что может послужить им пропуском домой.

Хобгоблины

Обитатели ли они мира людей, что сбежали в Заросли и были искажены Терниями, или создания Фейри, которые не могут пройти через ворота в мир людей? Или же они – порождения Зарослей, возможно, оставленные тут той силой, что разместила Тернии между Фейри и Землей? Кем бы они ни были, Заросли – их дом, их родная земля, и они двигаются среди Шипов как летучая мышь, парящая в лесу среди ветвей. Потерянные называют эти существа, явно относящиеся к феям, но не являющиеся ни Истинными Феями, ни смертными, «хобгоблинами». Виды и формы хобгоблинов безграничны, от легко узнаваемых (например, лев с человеческим лицом) до искаженным и кошмарных (похожая на человека живая «скульптура», сделанная из рук и кулаков).

Эти создания могут создавать Поляны и иногда даже защищать их преградами. Но «преграды», создаваемые ими, дают возможность войти, но не позволяют выйти. Нора, которую подменыш использовал как укрытие от дождя, может оказаться логовом хобгоблина, похожего на паука-охотника и стоит двери захлопнуться, невезучему подменышу придется либо сражаться, либо убедить громадное создание не есть его.

Путешествие по Зарослям

Написанное ниже предназначено для того, чтобы дать краткое впечатление о том, что может пережить подменыш, войдя в Заросли и путешествуя по ним. Разделы, написанные *курсивом*, пишутся «от лица персонажа», с точки зрения Джека Теллоу. Разделы, написанные обычным шрифтом объясняют, почему Джек видит то, что видит и помогают игрокам и Рассказчику составить представление о том, как работают Заросли и примеры их описания.

Джек нервно осматривал парковку. Он просчитался, забежав сюда. Оказавшись чертовски далеко от своих, без оружия, Джек видел как тени позади него приобретают иные очертания. «Зима близко, свечечка», сказала тьма, и Джек знал, кто идет за ним.

Он не пойдет за мной, подумал Джек. Но мне кое-что нужно... вот оно! Прямо впереди он увидел одинокую машину, стекла которой запотели. Видимо, в ней искали уединения влюбленные. Джек слегка покраснел при мысли о том, что придется им помешать, но это действительно был вопрос жизни и смерти.

Он бросился к машине и заколотил в окно. Он услышал внутри возглас удивления, но не обратил на него внимания. Он сосредоточился на самой двери, на том, что он узнал во время своего панического бегства через Тернии. Все дороги ведут в..., подумал он.

Он рывком открыл дверь и нырнул в салон. У него было время заметить молодую девушку, застегивающую свою рубашку, а потом сцена исчезла. Джек встал и оглянулся. Он находился по другую сторону машины и смотрел через пассажирское стекло на все еще открытые ворота. Он видел Темныша, мелькнувшего в тусклом свете парковки и растерянную парочку, уставившуюся на то место, где только что был Джек, и пытающуюся понять, что же произошло.

Темныш смотрел на машину, зная, что дверь является воротами, но не стремясь бросаться в нее. Джек невесело улыбнулся. Он знал, что убийца не последует за ним в Заросли, но знал он и то, что осторожность его убийцы была оправдана.

Мужчина в машине захлопнул дверь, завел двигатель и двинул с места. Он уехал и ворота исчезли. Джек развернулся и отправился в Заросли.

В этой части путешествия все достаточно просто. Преследуемый силовиком враждебного Двора, Джек использует доступные ворота для того, чтобы проникнуть в Заросли. Он постучал в дверь машины, его игрок потратил пункт Гламура и Джек проскользнул в дверь. Будь дверь

закрыта, он бы столкнулся с проблемой, но Рассказчик проявил снисходительность. Поскольку машина не является частью Зарослей, Рассказчик решил, что как только Джек окажется в Зарослях, он появится на другой ее стороне, а не внутри салона.

Обратите внимание, что ворота оставались открытыми в течение хода после того, как Джек прыгнул в них (поскольку значение его Вирда равно 1). Если Темныш был способен преодолеть расстояние до машины в течение хода, он мог бы пройти в раскрытые ворота, но по причинам, которые скоро станут понятны, он не пожелал это сделать. Также стоит заметить, что если бы двое пассажиров посмотрели направо, они бы увидели Джека, стоящего за окном (в Зарослях) во всей пылающей красе его обличья. К счастью, они просто уехали.

Земля под ногами Джека была сырой и мягкой. Исчез асфальт парковки и Джек заметил, что земля меняется лишь на несколько метров вокруг него. Он не видел ни деревьев, ни кустов, ни ветвей, и это насторожило его. Где же шипы, что должны рвать его одежду?

Запах слизи и затхлой воды стал ему ответом. Не дерево, но вода была здесь границей¹³⁴. Джек вздохнул и направился вперед, периодически поглядывая направо, чтобы не терять из виду огни фонарей человеческого мира. Он чуял за своей спиной запах горящего дерева и выжженной земли, и знал, что оставляет следы, по которым может пройти кто угодно. Он нагнулся, погрузил палец в слизь на кочке и услышал, как она негромко зашипела. Вздвогнув, он продолжил свой путь.

Поскольку Вирд Джека равен 1, Заросли меняются лишь незначительно. Чак, игрок Джека, не забыл напомнить Метту, Рассказчику, что Джек не собирается упускать из виду следы мира людей, не желая потеряться. Огни фонарей стали хорошим ориентиром.

Джек стоял на пути и тихо ругался. Путь раздваивался. Правое ответвление сворачивало назад, ведя его ближе к фонарям (а, возможно, и воротам), но в то же время – и к Темнышу. Хотя Джек знал, что его преследователь не пойдет за ним в Заросли, он знал и то, что у Подражателя было достаточно времени для смены облика и он достаточно умен, чтобы поджидать Джека у существующих ворот.

Но левое ответвление уводило прочь от фонарей и Заросли в том направлении были густым переплетением кустов и ветвей. И если истории не лгали, Джек боялся того, что поджидает его там.

Я пойду быстро, подумал Джек. Быстрый, как пламя свечи, я пройду через это. Я найду ворота и исчезну прежде, чем Оно узнает, что я был здесь. Он набрал полную грудь воздуха и шагнул вглубь Терний.

Он прошел несколько метров и обернулся, вглядываясь во тьму в поисках следов человеческого мира. Он не увидел иного света, кроме своего собственного. Ни зданий, ни машин, ни фонарей. Только деревья и камыш вдвое выше его роста. Джек закрыл глаза, когда

134 Поскольку действие происходит в Майами, где достаточно болотистая местность, Заросли имеют соответствующий колорит.

волна страха заставила его пламя затрепетать, а когда открыл их, то увидел, что путь стал уже и длиннее, как будто от пропавших из вида огней его отделяли мили пути.

Он двинулся дальше, повторяя про себя как мантру: Я быстр, как пламя свечи и я пройду через это. Быстрый, как пламя свечи.

Джек пытается сориентироваться в Зарослях и найти врата, которые располагались бы далеко от места его входа. Метт просит Чака сделать бросок Ясности на ориентирование (см. стр.) и применяет незнакомые модификаторы, поскольку Джек не знаком с местностью. Бросок Чака неудачен, поэтому Джек и вышел не развилку, предлагающую два неприятных варианта: идти глубже в Заросли или вернуться назад (третий вариант – сойти с тропы - не указан, но всегда доступен).

Чак сделал выбор и Джек идет по тропе, ведущей «прочь» от мира людей. Поскольку география Зарослей не соответствует географии мира людей, Джек, возможно, находится рядом с вратами, но он не ищет их. Все, что он желает – пройти через опасную область. К сожалению, поскольку Заросли реагируют на страх, Джек не облегчает себе задачу и все еще оставляет следы, по которым может пройти его враг.

Тропа и не думала расширяться, и Джек заметил, что вода по ее сторонам начала прибывать. Он ступал осторожно, опасаясь упасть и погаснуть¹³⁵. Он испытывал желание побежать, но он слышал истории о других подменышах, которые пытались бежать по Зарослям в этой части города. Тропа может измениться или оборваться, потребовать стремительного прыжка на маленький участок сухой земли, а под водой скрываются твари, которые могут перекусить надвое его хрупкое тело. Лучше идти быстро, но осторожно.

Впереди Джек увидел свет. Издав вздох облегчения, он пошел быстрее. Тропа стала шире и он был уверен, что свет – это врата, свет неоновой вывески, огни машин или другой добрый знак того, что мир людей близко. Он пройдет через врата, выйдет отсюда, найдет свой табор и расскажет о том, что произошло. Он должен предупредить их о Подражателе до того...

Но когда он вышел на открытое место и понял, что это за свет, его сердце ушло в пятки. Я здесь, подумал он, и его пламя печально сникло. Я в Кладовой Обжоры.

Местность вокруг него ломилась от еды, но не той, которую он сам считал приемлемой. Гоблинские плоды худшего рода – камыши, которые дергались, если Джек подходил слишком близко, колючие розовые яблоки, оставлявшие рубцы на коже, вязанки дурно пахнущей болотной травы лежали на полках и свисали с веревок, натянутых между ветвей. Здесь Заросли были укрощены и огонь весело потрескивал в яме в центре Поляны. Три деревянных стола очерчивали границы этого места, а на них громоздились подозрительно выглядящие куски мяса. В лохани, поставленные под столы, сочилась кровь.

135 В оригинале «extinguished», что означает как «исчезнуть», так и «погаснуть». В случае с Джеком – игра значений слова.

Владыка Кладовой, по-видимому, отсутствовал. Джек лихорадочно заметался в поисках выхода, но единственный путь был тем, которым он пришел сюда.

Очевидно, что Джек вошел на Поляну. Поскольку она не заперта – волшебным образом или как-то иначе, Джеку удалось пройти на нее, приняв костер за ворота. Если бы Поляна была заперта, Джеку надо было бы знать, как туда попасть или так или иначе обойти ее. Так уж случилось, что владелец этого места не особо заботился о том, потревожат его или нет – что само по себе повод для беспокойства.

Джек осмотрел поляну внимательнее, пытаясь сохранять спокойствие. С нездоровым любопытством он заметил, что Заросли тут были не подстрижены, а обгрызены – деревья валили не железом, а зубами. Камням очага тоже придавали форму зубами и даже столы выглядели подозрительно неровными.

Джек слышал истории про Кладовую и Костомола, владевшего ею. Этот Людоед не принадлежал ни одному Двору и никогда не покидал Зарослей. Все, что прошло через ворота к западу от реки и к северу от 19-й Улицы, он считал своей законной едой. Джек всегда думал, что это просто байка, заходить в Заросли на этой стороне города было бессмысленно, здесь не росло ничего полезного, а тропы были старыми и заросшими, но, возможно...

Он услышал шаги. Тяжелые, медлительные удары, и звуки чего-то тяжелого, что волокли по земле. Джек обернулся. Все еще только один выход и его заслонила тень. Хозяин Кладовой вернулся.

Метт просит Чака сделать бросок Сообразительность + Политика, который оказывается успешным. Метт предоставляет Чаку больше информации о местности и владельце Кладовой, но решает, что Джека настолько волнуют дела Дворов, что он не знает имени Костомола.

- Голодный? - спросил Людоед. - Я – да.

Он бросил мешок к ногам Джека. Мешок дернулся.

- Нет, что вы, - ответил Джек. – Но спасибо.

- Что ты здесь делаешь? – Джек заметил, что Обжора не выглядел рассерженным и не проявлял интереса к незваному гостю. Костомол прошел мимо Джека и начал резать какие-то красные гоблинские плоды. – Будь любезен, достань из-под того стола большой железный котел. Он должен быть наполовину полон. Поставь его на огонь, лады?

Джек напрягся, доставая котел. Тот был полон на три четверти. Джек заглянул внутрь и немедленно пожалел об этом. Котел был полон крови, стекавшей с разделанных на столе тел.

- Давно хотел потушить мясо, - продолжал Людоед. – Только не было нужных ингредиентов. Пришлось ждать, пока они растолстеют.

- Кто растолстеет? – Джсек пожалел об этом, как только задал вопрос.

Обжора указал ножом на сумку.

- Эти черви. Поймаешь их слишком мелкими, и они отвратительно сладкие. Неплохо для леденцов, наверное. Но я никогда не любил сладкое, - он повернулся к Джсеку. – Знаешь, как их свежевать?

Джсек помотал головой.

- Тогда я лучше сам. Ты закончишь здесь. Нарежь это тонко, но не очень тонко. И смотри не порежешься – они теряют свой вкус, если пролить на них свежую кровь.

Я мог бы побежать, подумал Джсек. Но если он погонится за мной... Джсек не хотел становиться десертом. Поэтому он начал резать плоды. Их кожица колола его кожу и вызывал зуд, но он продолжал резать. Он слышал, как за его спиной Людоед вывалил червей из мешка, и ужасный влажный звук, когда он приступил к свежеванию.

Покончив с плодами, Джсек обернулся, стараясь не смотреть. Он увидел гору ободранных червей, прежде чем отвернулся, но не увидел шкурки. Он поднял взгляд и впервые глянул в лицо Костомолу.

Кожа Людоеда была коричнево-зеленой, как болотная вода. Его губы были слишком большими для лица, а зубы выдавались изо рта в то время, как он громко жевал последнюю шкурку. Людоед носил драную одежду, явно не подходящую ему по размеру, и Джсек понял, что ее явно сняли с подменыша, проходившего этим путем.

- Закончил? – с набитым ртом спросил Людоед.

Джсек кивнул. Ему было трудно говорить. Он продолжал смотреть на червей. Они напоминали сосиски, окровавленные, дергающиеся сосиски.

- Хорошо. Ну, думаю, что дальше справлюсь сам. Все равно я не смогу добавить плоды, пока не прогреется все остальное, а это будет долго. Проклятое дерево всегда сырое, - он осмотрел Джсека с ног до головы.

О, черт, подумал Джсек. Он хочет перекусить.

- Ладно, мы можем немного поговорить. Могу рассказать, что новенького во Дворах.

Людоед проглотил шкурки.

- Не особо интересуюсь Дворами, - сказал он. – Однако, не откажусь послушать про фригольды, наверное, - он ухмыльнулся. – Все равно на мой вкус ты изрядно парафинистый.

Джсек не смог сдержать нервный смех.

Метт и Чак пообщались, Чак вспоминал недавние события в хронике от лица Джека, а Метт играл Костомола. Метт также попросил Чак сделать за Джека несколько продленных бросков Манипулирование + Экспрессия, чтобы проверить, удастся ли тому поддерживать интерес Костомола к беседе. Заговаривание зубов – конек Джека и Пылкий с легкостью уводил мысли Людоеда в сторону от еды, направляя их на политику.

Более важно то, сколько времени это заняло. К этому времени Джек пробыл в Зарослях чуть больше часа. Это пригодится, когда он будет искать врата.

-...итак, Летнему Двору действительно необходимо решить, что делать, чтобы...

Людоед поднял руку и потянул носом:

- Бульон готов, - сказал он. Он поднялся, схватил нарезанные плоды и бросил их в кипящую кровь.

- Точно не голоден? Плоды действительно подчеркивают вкус червей.

- Благодарю, но нет, - ответил Джек. – Кстати, не подскажешь, как мне вернуться назад? Нет ли поблизости врат?

Людоед задумался, а потом взмахнул тушкой червя.

- Иди назад по дороге, которой пришел, но остановись перед развилкой. Там за порослью камышей есть еще одна дорога, и если меня не подводит память, она ведет к вратам. Выйдешь на детской площадке под горкой.

- Благодарю, - сказал Джек.

- Забегай, - сказал Людоед. – Приводи приятеля. Кого-нибудь не настолько...

-Парафинистого. Точно, - Джек быстро шел по тропе.

Метт просит Чака сделать продленный бросок Интеллект + Расследование + Вирд. Дайспул Джека на этот бросок равен пяти. Обычно каждый бросок требовал бы трех часов, так как Джек не знаком с местностью, но поскольку Людоед дал ему столь конкретные указания, Метт решает, что каждый бросок происходит раз в полчаса. Джеку все еще необходимо набрать пять успехов, поскольку тропа через камыши хорошо скрыта. Чаку потребовалось четыре броска (два часа), чтобы набрать необходимое число, но это довело его суммарное пребывание в Зарослях до четырех часов, то есть, суммарное количество успехов не увеличилось.

Джек осторожно высунул голову из-под горки. Было темно, поэтому он решил, что отсутствовал не так долго. Перед собой он увидел машины, проезжающие мимо площадки, и на мгновение испугался, что они увидят его пламя, прежде чем вспомнил, что теперь выглядит для них как человек.

Приложение 1: Титлования

I too shall lie in the dust when I am dead, but now let me win noble renown.

— *Homer, “The Iliad”*

Знатность — это мощная, почти живая вещь. Титулование — достижение знатности, путем присоединения к благородному ордену — это не просто титул. Это изменение сердца и разума подменыша, символ намерений, мощи и внушающей страх воли. Титулование придает фее значимость, дает странные благословения и изменение Обличия. Но путь к знатности тернист, каждый шаг на нем сулит опасность. Новые политические интриги угрожают подменышу смертью. Старые противники восстают из тьмы, чтобы похитить его власть. А Истинные Феи втягивают слабый сладкий запах неиспробованной знатности. За каждого нового союзника и тайное благословение, подменыш обнаруживает, что его окружает множество ловушек и врагов. Получение Титулования делает подменыша знатным и могучим. Но так же это представляет опасность для его жизни и психического здоровья такими методами, о которых он раньше и не предполагал.

Благородный Орден.

Благородные Ордена являются основой общества подмений. Орден может быть создан из тщеславия или из необходимости. Он может вырасти из группы подмений-единомышленников, действующих по одной и той же причине, или сформирован из в корне отличающихся друг от друга фей, что бы шпионить друг за другом. Подменыши могут выставлять свои титулы на публику, или они могут оставлять их под поверхностью общей известности, собираясь в «секретные» сообщества, членство в которых желанно и, одновременно, внушает страх. Благородные ордена иногда называют «титулованиями», а подмений, входящих в орден и носящих специфический титул называют «титулованными». Титул дается всем подмениям в ордене — все члены Герцогства Замерзших Сердец являются Герцогами и Герцогинями. В орденах не бывает одного Герцога, нескольких Рыцарей или Сквайров. Титул является универсальным в данном ордене. Хотя возможно в Герцогстве есть своя особая внутренняя иерархия, но она не имеет никакого отношения к тем, кто находится вне ордена. Титулованные разделяют свои звания: например, на собрании Герцогства вы увидите только Герцогов и Герцогинь.

Вступление в Орден.

Для начала, нужно удовлетворять всем требованиям, выдвигаемым клятвами и Договорами, что связывают орден вместе. Требования, выдвигаемые орденом, могут быть чем угодно, большинство орденов требует обязательного уровня Вирда (значение Вирда 2 или 3), а так же определенного уровня Навыков, которые являются «символами» ордена (например, для ордена воров нужно иметь уровень Взлома равный двум). Иногда орден может быть ориентирован на определенный Двор и, в таком случае, для вступления нужно принадлежать определенному Двору (например, Сатрапы Жемчужин требуют от своих членов иметь определенный уровень Мантии Весеннего двора). У персонажа не может быть несколько титулов одновременно; обязательно возникают проблемы с лояльностью, именно по этому в ордена принимают только тех, кто еще не имеет никаких титулов. Хотя ни одно из титулований, перечисленных ниже, не имеет спецификации по Обличиям, о них ходят слухи — небольшие странные ордена Дарклингов или Фэйрест, действительно секретные сообщества в обществе подмений. Некоторые даже предполагают, что существуют ордена, специфичные для Родов; хотя, если они и существуют, то они явно очень редки и чрезвычайно секретны. Когда персонаж достигает нужного уровня в Навыках и прочих параметрах, он должен столкнуться с обязанностями по отыгрышу. Каждый орден требует, чтобы подменыш, входящий в его ряды, был этого достоин, в некотором роде. Некоторые ордена проводят испытания верности или способностей, в то время как

Приложение 1: Титулования

другие проводят своих будущих членов через все круги ада, что бы проверить их храбрость. Каждый орден отличается от другого, у каждого ордена свои испытания, характерные только для него. При условии, что подменыш исполнил все обязательства, он должен принести присягу ордену. Эта присяга имеет сверхъестественную природу, как и клятва верности Двору. Как и все прочее, клятва специфична для каждого ордена. В одном подменыша могут попросить поклясться на византийском своде законов, в ритуале, разбитом на сотни маленьких тонкостей и нюансов, прежде чем дадут воспользоваться в полной мере преимуществами членства. Другие же могут ограничиваться одной фразой или предложением, которое определяет цели ордена и приводящее подменышей к решающим действиям или поступкам.

== Зловещие Ордена ==

Ходят слухи о титулованиях, существовавших тысячелетиями в качестве тайных сообществ внутри фригольдов. Предполагают, что в эти зловещие ордена принимают только действительно сильных подменышей (требуется невероятно большой набор Навыков, а так же уровень Вирда от 5-и о больше, или Мантии Двора, равный 5). При этом, бонусы, появляющиеся вместе с членством, так же весьма крупны, предоставляя подменьям незримые меры могущества. Конечно, большинство тех, кто относится к столь древним титулованиям, во многом так же лишились видов на будущее, зачастую обладая Ясностью сильно ниже нормы. Большинство из них, конечно, скрывает это, однако нормальными они кажутся лишь на первый взгляд.

Преимущества Титула.

После принесения присяги и присоединения к ордену, подменыш получает несколько преимуществ, являющихся ключевыми для этого ордена. Первое преимущество – это некоего рода сверхъестественный бонус, который появляется после принесения присяги (Все благородные ордена созданы с магической помощью, как и четыре Двора. И присоединение к ним так же требует принесения магической клятвы). Эти бонусы могут быть небольшими благословениями, артефактами или доступом к определенным клятвам, характерным для этого ордена. Персонажу не нужно тратить очки на покупку этих бонусов; он получает их автоматически, после присоединения к ордену.

Подменыш так же получает изменения или украшения своего Облика. Такие украшения зачастую являются незначительными и появляются в дополнение к уже имеющемуся Облику (Если украшения титулования каким то образом конфликтуют с обликом персонажа, то игрок должен выбрать между конфликтующими элементами, так как игрок имеет кое какие инструменты влияния на Облик своего персонажа). Изменения Облика являются частью мантии сил, что даются самой природой титулования – теперь подменыш носит знаки какой бы то ни было странной геральдики и мрачных целей, которыми орден обладает. Украшения титулования не имеют постоянной природы, в отличие от изменений, произошедших за время, проведенное в Фэйри; украшения являются созданными Вирдом проявления чистого Гламура и обычно растворяются в облачках тумана или слабых звуках музыки, если их отделяют от подменыша. В игру вступают так же и некоторые социальные бонусы. Хотя и не во всех случаях, но некоторые титулованные подменыши получают небольшой (+1) бонус ко всем Социальным броскам при общении с другими благородными, не зависимо от того, принадлежат ли они Двору или другому титулованию.

Так же можно получить и весьма неожиданный бонус от родства титулованного подменыша с Истинными Феями. Джентри, кажется, отказываются иметь дело с большинством подменышей, видя в них «низших», равных рабам или даже еще хуже. Получение титула в благородном ордене, кажется, поднимает оценку персонажа в глазах Истинных Фей. Но это не значит, что Феи будут благосклонны к персонажу на самом деле (это так же имеет свои минусы). Это означает, что Иные лишь ненадолго повысят свою социальную оценку персонажа. Вместо того, что бы просто атаковать подменыша или скрыться с ним в Преграде, Фея может предложить ему некоторые формальности. Истинные Феи могут предложить испытать удачу персонажа, или его навыки, или сыграть с ним в загадки или предложить некую странную сделку или отсрочку («если ты мне пообещаешь стоять тут в течении года, я приду к тебе и дам еще времени, но если ты меня обманешь, я буду охотиться на тебя и всех твоих друзей и в конце концов поймаю вас»). Фея так же может предложить формальности, которые

Приложение 1: Титлования

могут отвечать титулу подменыша: например, поединок с Рыцарем. Конечно же, все Джентри обманщики. И любые формальности оборачиваются в их пользу, во всяком случае, так думают они. Конечно же, это создает потенциальную лазейку, через которую может ускользнуть титулованный подменыш. Это может дать небольшую фору или, по крайней мере, шанс избежать внимания чудовищных Иных.

Недостатки Титула

Титул может давать как Социальные преимущества, так и Социальные недостатки. Рассказчик иногда может включать штрафы на Социальные броски при общении с подменными, не относящимися к благородным орденам («простые» подменыши могут злиться, нервничать или чувствовать себя неудобно при этих, так называемых, «дворянах», что и могут отражать штрафы). Штраф также может иметь место, если подменыш имеет дело с представителем конкурирующего ордена (Стоит обратить внимание на то, что эти штрафы не являются универсальными, но опциональные модификаторы остаются на усмотрение Рассказчика). Другим минусом титула являются отношения с Истинными Феями. Как и было сказано выше, Джентри предоставляют некоторые формальности для благородных подменных, но такие бонусы так же несут в себе существенные недостатки. А недостаток заключается в том, что Иные в первую очередь посмотрят на титулованного подменыша, а уже потом на остальных. Почему это происходит, не знает никто. Находят ли Истинные Феи, считающие себя высшими из высших, пытки и издевательства над титулованным подменным более удовлетворяющими их? А может быть метка знатности или титул привлекают Фей, которые даже не осознают, что делают и налетают на свою жертву, подобно акулам, привлеченным кровью в воде. Титул рисует на спине подменыша огромную мишень, и для некоторых он становится желанной мишенью. Феи всегда имеют дела в первую очередь с титулованными подменными, а потом уже с «простыми», подменными без титула. Таким образом, членство в благородном орденах – это палка о двух концах. Да, оно налагает на подменыша целый ряд преимуществ, как социальных, так и мистических. Но это так же и привлекает Иных, а для многих это слишком большая цена.

Выход из Ордена

Если подменыш находится в благородном орденах, то это отпечатывается в самих его костях, остается у него в крови. Но это вовсе не означает, что он не сможет выйти из ордена, избавиться от титула и примкнуть к другому орденах. Но, в любом случае, есть цена. Чтобы покинуть орден, подменыш должен объявить о своем желании вслух. Но слов мало – подменыш должен действительно этого хотеть (поэтому трудно заставить подменыша отказаться от своего титула). Но если он объявил о своем твердом намерении покинуть орден, то это, конечно же, и происходит. Не имеет значения, слышал ли кто ни будь эти слова – клятва, которая связывала подменыша с орденах нарушена. Его титул лишь пустой звук. Все бонусы, полученные от членства в орденах, исчезают. Предметы, полученные как часть клятвы о вступлении, становятся бесполезными, просто вещами без каких либо магических эффектов. Любые Социальные бонусы так же пропадают. Так же он страдает и от других вредных последствий. Он получает штраф в -1 на Социальные броски, при общении со своими бывшими товарищами по орденах. Даже если они понимают его, нарушенная клятва оставляет свой отпечаток на дружбе. Второе – нарушение клятвы является грехом против Ясности (смотреть страницу 92). Третье – подменыш теряет точку Силы Воли. Ее возможно восстановить за очки опыта (цену для восстановления смотреть на 77 странице). Но разрыв клятвы и изгнание этой магии истощает его волю.

Епископство Дроздов.

Я продал свою душу в обмен на возможность помогать душам другим. Позволь нам в это верить.

Жизнь подменыша нельзя назвать легкой. Неважно, путешествие ли это по Преграде, в поисках пути домой, разбирательство с собственным фетчем или плавание по полным подводными камнями потоку политики, везде его поджидают ловушки. Это не поможет при воздействии на эти элементы, только уменьшить уверенность подменыша в его собственном восприятии. Когда Ясность падает, умение феей отличать реальное от нереального, сон от бодрствования и здравый смысл от безумия становится все слабее. Единственный подменыш, позволивший вырваться этому безумию на свободу, может так же открыть путь и для других подобных ему. Это может нарушить «неприкосновенность» фригольда и подставить всех под удар.

Тут то и появляется Епископство Дроздов. Они верят, что нужны, что бы спасти фригольды, они появляются там, где их помощь нужна другим. Это их первостепенная цель: помогать тем несчастным Потерянным (впрочем, для Епископов все являются таковыми) при необходимости. Это проявляется различными способами. Один Епископ, например, может путешествовать по Преграде в поисках тех, кто недавно сбежал из Аркадии или тех, кто заблудился в Зарослях. Епископы предлагают свою помощь и помогают тем несчастным душам, возвращая их в мир. Возможно у подменыша проблемы со своим фетчем, тогда Епископство Дроздов поможет ему придти к соглашению с «другим» собой (они не будут помогать в его уничтожении, но они попытаются создать взаимопонимание между ними или попытаются помочь забыть подменышу его прошлую жизнь и больше никогда не контактировать со своим двойником.). Епископы в первую очередь предлагают свою помощь тем, кот потерялся. Подменышу легко сбиться с собственного пути, и Епископы принимают на себя роли спасителей.

Конечно, спасение за так не наступает. Начиная с ранних дней, когда Епископство находилось под управлением его основателя, Епископа Лили Роуз, Епископу Дроздов должны требовать какую-либо плату в обмен на помощь. И они не оказывают помощь до тех пор, пока не будут абсолютно уверены, что в обмен на помощь, нуждающийся подменыш будет согласен отплатить своим содействием в будущем, при этом цена не называется. И теперь Епископ не пользуется своими силами в корыстных целях, вместо этого они используют их, что бы помогать фригольду. Содействием может стать небольшое пожертвование Гламура в пользу местных Дворов, или помощь другому подменышу с его двойником или даже стать другом для одинокой души. Содействие обычно исполняется путем служения фригольду, но иногда запросы могут быть слишком частыми. По этой причине многие подменыши отметили, что появление дрозда это и хорошее и плохое знамение. В некоторых рассказах дрозд является символом плохих знаменений и соблазнов. В других же, напротив, он является символом мира и любви. В случае Епископов это, пожалуй, подходит: за услуги Епископа требуется плата, которая может перевесить результат услуг.

Конечно, Епископство знает, что ходит по линии между двумя знаменениями, и в конечном итоге взгляд с обеих точек зрения оказывается верным. Здесь то и проявляется вторая цель, которую ставит перед собой Епископство Дроздов: восстановление Ясности во фригольде. Они долго и громко проповедуют об опасностях потери перспектив, о том, как может быть соблазнительно и опасно безумие. Они сражаются за то, что бы дать другим спокойствие и надежду на будущее, часто даже ценой собственной Ясности. Прочесывание Преграды в поисках потерявшихся фей может быть опасно для разума, тела и души. Помогая другим подменьям справиться со своими внутренними демонами и внешними неприятелями, Епископ рискует собой. Они знают, как это происходит; это часть их клятвы ордену. Если они теряют свою Ясность – или жизнь, или здоровье – чтобы помогать другим, то пусть так будет. Они делают то, что должны.

Титулы: Епископ Дроздов (и женщины и мужчины).

Приложение 1: Титлования

Требования: Вирд 2, Эмпатия 2.

Вступление: первый и, возможно, самый легкий способ стать членом Епископства – это запросить членство как плату за клятву. Давая помощь в обмен на будущее содействие, Епископ дает понять, что есть один способ освободиться от клятвы – стать членом Епископства Дроздов. Смотри, как Епископы помогают фригольдам и восстанавливают Ясность, становится ясно, что целью ордена в долгосрочной перспективе является иметь как можно больше членов (Жестоким иронией является то, что Епископы, часто, заканчивают с невероятно низкой Ясностью, и они становятся одним из самых слабых мест во фригольде). В любом случае, если кто-то хочет присоединиться к ордену, ему дают это сделать. Другие Епископы, конечно же, обсуждают это, но даже если в орден вступает подменыш, не заслуживающий его мудрости и благосклонности, другие Епископы сделают так, что бы он их заслуживал. Они понимают, что так же сильны, как и их самое слабое звено, и если это будет означать, что им придется силой заставить кого то из своих сорвиголов помогать другим и отдавать на откуп добрую волю посредством клятв, то так они и сделают. Епископы имеют небольшие проблемы в «мотивации» своих ленившихся собратьев. Мотивация может даваться посредством долгих лекций, или же посредством палочной дисциплины. Конечно, есть и такие Епископы, которые не хотят иметь ничего общего с ними, и большинству новых Епископов требуется получить доверие старших членов. Конечно же, Епископам нужно видеть больше подменшей в своем ордене, и они считают, что в идеале, каждый должен помогать другим так же, как и они (даже если для этого придется строить из себя мученика).

Облик: Епископство не выдвигает требования к особой форме, кроме оловянного кулона в виде птицы черного окраса. В ордене ожидается, что Епископ будет носить этот кулон в пределах видимости – припиленным на лацкане или на цепочке, на шее. Облик Епископа – другое дело. Вначале, изменения в облике Епископа трудноуловимы, перья (обычно черные или коричневые, характерные для дроздов, но иногда встречаются перья с красными кончиками или иссиня-черные) торчащие из рукавов, манжетов и воротника. Иногда эти перья отделяются и падают под ноги подменшу. Другие изменения являются более явными. Глаза Епископа могут стать круглыми и черными, как у птицы. Его ноги могут стать узловатыми и скрюченными, с острыми загнутыми когтями на пальцах. При высоком уровне Вирда количество перьев восстанавливается еще до того, как они упадут на землю, более того, некоторые смертные способны найти выпавшие перья (Люди, так же, чувствуют себя в присутствии Епископа с высоким Вирдом странно – смертные становятся ненормально суеверными, не желая, например, проходить под лестницами или наступать на трещины в тротуаре).

Бэкграунд: Епископство служит домом, главным образом, для трех типов подменшей: тех, кто чувствует себя хорошо, ощущая добродетельность и необходимость, тех, кто действительно хочет творить добрые дела и тех, кто нашел свой путь из бездны рабства и безумия, и пытающихся найти способ ослабить воспоминания о ужасах, пережитых ими. Последняя группа так же включает в себя подменшей, которые рады, что нашли свое место в этом мире и не запутались в зарослях Преграды, окровавленные и навечно потерянные. Праведные подменыши сделают все что угодно, что бы зарекомендовать себя верными и добродетельными, и, делая это, они вносят толику добра в этот мир. Те Потерянные, кто искренне ищут хорошее обычно куда дальше оттого, что обычно орден допускает – хуже, когда подменыш искренне заботится о безопасности и вменяемости других, он это делает себе в ущерб. Такие добряки часто становятся мучениками. В социальном плане, некоторые из них могут быть членами Дворов, но большинство Епископов предпочитает находиться вне Дворов, получая расположение от других, но не управляя ими. У них попросту не было места в прошлом, нет его и сейчас (Именно по этому многие Епископы Дроздов так фанатично, иногда пугающе фанатично, преданны своим идеям. И они счастливы требовать от других присоединения к ордену). Персонажи в ордене имеют довольно сбалансированный набор Черт, которые хорошо отвечают их потребностям. Большинство являются адептами многих профессий, но ни в одной из них они не являются мастерами. Конечно, некоторые Навыки распространены: Эмпатия, Убеждение, даже Обман. В ином случае, ожидается, что Епископ будет иметь разнообразный набор Черт, Меритов и Контрактов.

Приложение 1: Титлования

Организация: Внутри ордена, Епископы Дроздов собираются в советы (называемые «синодами») что бы обсудить положение дел во фригольдах. Откровенно говоря, советы редко бывают результативными; по большей части они представляют собой хождение по кругу, повторение одних и тех же устоявшихся идей (Те, кто был на синодах, говорят, что Епископам просто нравится слушать собственные голоса). Но когда речь заходит о результатах, Епископы показывают свою эффективность в миссиях. В постоянном стремлении сохранить свои перспективы на будущее (и, соответственно, очки Ясности) от потрясений, живя среди людей, Епископы часто привлекают себя к гуманитарной деятельности. Они могут помогать благотворительным организациям в сооружении домов для бедняков, или могут помогать бездомным, работая в приюте, или же быть путеводным светом для отчаявшихся, работая на горячей линии для самоубийц. Это помогает стабилизировать Ясность. Для начала, они могут подмечать тех подменышей, которым нужно найти фригольд или восстановить душевное здоровье. Во вторых, это дает им возможность впитывать сильные эмоции, такие, как отчаяние, депрессии, надежду или признательность, и, таким образом, восстанавливать Гламур. Некоторые подменыши, не относящиеся к ордену, выделяют еще одну причину: это дает Епископам еще одну причину вести себя самодовольно и надменно.

Концепции: безумный уличный проповедник, психолог, психотерапевт-экспериментатор, глава приюта для бездомных, гуру Нового Времени, старый глава банды, самодовольный экс-священник.

Привилегии

Ниже приведен токен, дающийся всем Епископам, при вступлении в орден.

Кропильница (••)

Кропильница это небольшой, размером с кулак, контейнер выглядящий чаще всего как ведро или чаша. Большинство из них имеют орнамент, выполненный филигранью или орнаментами в виде завитков, и сделаны из металла (серебра, латуни, олова), впрочем, некоторые из них делаются из стекла. Подменыш должен налить в чашу воды и произнести молитвы самой Судьбе, прося мгновение прозрения и абсолютной ясности. Вода становится «благословленной» и ею можно окропить лоб другого персонажа. После активации эта благословленная вода восстанавливает, в какой-то степени, здравомыслие персонажа. Если персонаж поражен любым малым психическим расстройством, то оно исчезает на одну сцену. В случае, если персонаж страдает от более серьезного расстройства, то это расстройство превращается в более слабый аналог (например, паранойя становится подозрительностью) на одну сцену. Кропильница так же дает персонажу, страдающему от расстройства, бонус +1 на броски Восприятия до конца дня (до того, как персонаж заснет).

Действие: Мгновенное.

Недостаток: мученики Епископов верят, что это токен позволяет давать другим, отнимая это у владельца. После его применения, Епископ получает штраф -1 ко всем броскам Восприятия, сделанным для личных целей, до конца дня – его глаза болят или слезятся, так же он может чувствовать легкую головную боль. Это сохраняется до тех пор, пока он не поспит как минимум четыре часа. Этот штраф складывается, если Епископ благословляет группу из пяти подменышей, то он получает штраф в -5.

Уловка: В дополнение к вышеописанному недостатку, персонаж получает так же и расстройство цели (малое или крупное, смотря каким обладала цель) до конца сцены. Если токен использовался на персонаже без расстройств, тогда персонаж, использовавший Кропильницу, получает малое расстройство на выбор Рассказчика до конца сцены.

Слухи о Епископстве

Персонажи могут услышать следующие слухи о Епископстве Дроздов:

- В некоторых городах, Дворы могут презирать Епископов и их навязчивую, самодовольную природу. В таких городах работа Епископов напоминает, в некотором роде, работу подполья, иногда даже Епископ может разжечь огонь восстания.

- Кое-кто говорит, что Епископы являются дурным знаменем, что у них есть свои, тайные мотивы.

Кое-кто даже говорит, что они разжигают деятельность социопатов-бридджернеров, которые действительно «чтят» законы Ясности. Еще говорят, что Епископы помогают «переделать» фетчей, но ведь все знают, что фетч никогда не сможет быть полностью нормальным, ведь так?

Приложение 1: Титлования

- Слухи говорят, что Епископ никогда не примет на себя правление Двором. Кто-то говорит, что их основатель отказался от этой возможности, и что если Епископ станет править каким-либо Двором, то фригольд будет непременно обречен.

Коллегия Червей.

Мои глаза всегда видят вещи невозможные и безумные.

Судьба – это критический элемент в существовании подменышей. Не по той ли причине, что страна Фей это время и судьба, намертво сплетенные друг с другом? Не являются ли подменыши созданиями чего-то эфемерного, странным нефизическим переплетением судьбы, хорошей и плохой? Или они просто настроены на это. Как если бы судьба звучала на определенной частоте, и подменыши могли ее ощущать? Каковы бы ни были причины, судьба важна для подменышей, хотя лишь немногие готовы по настоящему изучать ее, боясь того, что они могут найти.

Члены Коллегии Червей верят, что судьба должна быть тщательно исследованной. Нити судьбы не так то легко отыскать - число «13» на проезжающем такси, образ ворона на запотевшем зеркале, странно выглядящий шрам, оставшийся после пореза бумагой – но они существуют, что бы отделять зерна от плевел. Почему же они делают это? Если судьба это сила, которая действительно существует, тогда она управляет абсолютно всем в этом мире, на любом его уровне. Таким образом, судьба поможет разъяснить прошлое и предсказывать будущее. Что более важно, если кажущиеся непостижимыми нити судьбы можно распутать и понять, тогда, возможно Коллегия Червей может помочь с предсказанием того, когда во фригольде могут произойти какие-либо страшные вещи. Если эти подменыши могут предсказать появление Иных, и когда они могут прийти, что бы похищать смертных из этого мира – или когда Иные явятся на охоту за своей сбежавшей собственностью – то такая помощь вызывает сильный интерес. Предсказатели из Коллегии далеко не всегда рады предоставлять свою помощь, так как это часто вызывает определенный риск для их Ясности. Но они чувствуют, что они должны это сделать и понимают, что только им под силу справиться с этой задачей.

Поиски элементов судьбы может привести их к старинным пыльным книгам (или же они могут прочесывать Интернет в поисках различных фортеановских заметок и статей). Они могут исследовать прошлое в поисках знаков и знамений, все что угодно, начиная от сборища черных кошек в глухом переулке, заканчивая странной конфигурацией цифр в «лучших результатах» на игровом автомате с аркадой. Путем постоянного исследования прошлого и наблюдения настоящего, предсказатели надеются, что смогут определить, что произойдет в, конечно же, туманном, будущем. Некоторые аргументы, насчет того, как этот благородный орден получил свое имя. Коллегия, которая существует несколько сотен лет, ведет дебаты насчет того, как появилась вторая часть их названия. Некоторые говорят, что слово «черви» идеально подходит к тому, что делают предсказатели: жадно вгрызаются в книги, истории, артефакты, иногда даже трупы, в попытках разглядеть будущее. Другие говорят, что это слово произошло от «Змеев», или спящих драконов древности. Некоторые подменыши, не состоящие в Коллегии, предлагают куда менее лестные определения, сравнивая их со стригущим лишаем (являющимся, конечно же, не червем, а грибом). В любом случае, это повлияло на облик предсказателей (смотрите подглаву «Облик» для пояснений).

Титулы: Предсказатели Червей (иногда их называют просто «предсказатели» или «авгуры»).

Требования: Вирд 3, Расследование 2, Окультные знания 2.

Вступление: Любой, кто хочет вступить в Коллегию Червей должен сначала стать учеником действующего члена ордена. Срок ученичества нигде не обговорен, это может быть месяц, год или десять лет. В основном ученичество длится около года, но, что более важно, когда учитель чувствует, что его ученик готов принести клятвы Коллегии, и «готовность» является желанием и возможностями ученика находить нити судьбы в повседневной жизни. Учитель постоянно испытывает своего подопечного – видел ли он номера лотерейных билетов за последние семь дней и сможет ли он их быстро проговорить? Заметил ли он неправильно произнесенные слова во вчерашней речи президента и сказать, что же он говорил на самом деле, и заметил ли он оговорки в детской песенке, которую он слышал, проходя мимо игровой площадки? Важно также то, какие выводы ученик извлекает из своих наблюдений. Предсказывает ли увиденное появление Истинных Фей? Осуждает ли судьба убитого

Приложение 1: Титлования

фетча ученика? А силуэты мух на северной стене, не предсказывают ли они нарушение важной клятвы нынешним правящим Двором? Эти испытание нигде не определены – каждый из учеников испытывается различными способами.

Интересно то, что учитель берет со своего ученика клятву никогда не оставлять свою учебу. Если ученик остается неготовым, то учитель продолжает обучение. Два года, десять лет, всю жизнь – клятва остается (или учитель не становится восприимчивым к силам своего ученика нарушить эту клятву). В большинстве случаев, если ученик показывает себя удручающе неготовым, то тогда учитель отпускает его. Учитель не может нарушить клятву (однако он может попытаться выгнать своего студента, что расторгнет клятву).

Когда учитель считает, что его подопечный прошел обучение, настает последняя стадия. В этот момент ученик предстает перед остальной Коллегией и они принимают его клятву о вступлении в орден.

Облик: Конечно, многие порицатели тяготеют к научной строгости в одежде, предпочитая пиджаки в клетку и галстук, или же простые рубашки со штанами цвета хаки. Другие подходят к своей якобы священной роли предсказателей более серьезно (особенно, если они «официальные» предсказатели какого ни будь Двора), одеваясь в вычурные робы и другие церемониальные костюмы, определяющие их звание. Хотя Коллегия никогда не делал формальным любой из элементов одежды таких предсказателей, орден в отдельно взятом фригольде может это сделать. Члены Коллегии в Майами носят белые, как солнце Флориды, робы, а в Лондоне же, могут носить черные с красным шитьем робы, на которых так же вышиты знаки различия и обучения члена ордена.

Облик предсказателей меняется множеством способов. Наиболее явным и странным изменением является видимость червей, которые ползают и извиваются под кожей (а кто то говорит, что при высоких уровнях Вирда эти черви могут даже прорывать кожу и переползать в ближайшую трещину). Другое изменение представляет собой очки, появляющиеся на переносице предсказателя. Эти очки могут быть какими угодно, сделанными из какого угодно металла – серебряные и круглые или же золотые и прямоугольные – однако они обладают общей чертой: по их линзам расплзаются трещины (что, однако, не мешает предсказателям эффективно смотреть через них). И чем выше Вирд, тем узор трещин становится сложнее и глубже.

Бэкграунд: Умные и эрудированные подменыши находят Коллегию Червей идеальной для них. Это позволит им расширить границы своего разума, укрепить его, помочь им в дальнейшем обучении. Многие предсказатели и раньше занимались различными интеллектуальными занятиями – университетские профессора, студенты, писатели, художники или путешественники – потому как Коллегия позволяет им и дальше заниматься их исканиями и теориями. И она является убежищем для подобных личностей.

Конечно, там есть и любители теорий заговора, гламурозависимые и параноики. Переплетения нитей судьбы сами по себе безумны, и иногда безумцы находят Коллегию, как место, в котором они могут «самовыражаться». Кто-то приходит в Коллегию, что бы скрыть свои странные и ненормальные привычки и дела, опасаясь, что если кто-либо узнал бы про их безумные теории и странном поведении, то их бы ни за что не приняли бы в ученики. Предсказатели признают, что безумцы или подменыши с низкой Ясностью иногда могут иметь весьма специфический взгляд на вещи. Конечно, кто-то должен отделять истинное представление от фанатичных догадок, именно поэтому, такие подменыши получают, своего рода, «руководителя», который призван управлять ими издалека. Коллегия иногда принимает таки проблемных Потерянных в надежде, что они сумеют проникнуть во все превратности судьбы. Это далеко не всегда служит Коллегии хорошую службу, потому что на трех «нормальных» учеников приходится один, помешанный на теориях заговора, или верящий, что с ним разговаривают Заросли Преграды. Одно гнилое яблоко может испортить весь компот.

Очевидно, что предсказатели чаще всего ставят Ментальные Черты во главе. Ментальные Мериты, такие как, Феноменальная память (Eidetic Memory) или Энциклопедические Знания, также приветствуются. Но это не означает, что другие Навыки не используются. Некоторые используют Скрытность, что бы исследовать заинтересовавший их феномен и оставаться при этом незаметным (или воровать книг, ведь предсказатели очень их любят). Кто-то может использовать Социализацию, Знание Улиц или Выживание для различных исследований – на природе, в городах или в толпе. В Коллегию входит большое число Вайзенд и Дарклингов с соответствующими Контрактами.

Приложение 1: Титлования

Организация: Большинство предсказателей держатся вместе и стараются, насколько это возможно, отстраняться от Дворов. Но не все. Как уже отмечалось, некоторые становятся личными предсказателями при определенном главе Двора, а некоторые «подрабатывают» предсказаниями в других благородных орденах. Большинство в Коллегии солидарно друг с другом. Коллегия относится к подменьям, не относящимся к их ордену немного отстраненно, в каком то роде это их механизм самообороны (они понимают, что многие считают их ненормальными и поэтому они не стараются возиться с ними, из страха перед таким недоверием и презрением). Это проявляется в различных явлениях, но большей частью, в симпозиумах Коллегии. Каждая Коллегия проводит симпозиумы. И чем больше членов в Коллегии, тем больше проводится в год симпозиумов. В основном, проводится один симпозиум в месяц. Симпозиум является лекцией на определенную тему. Обычно, на тему судьбы, времени или другие эзотерические темы, но вместо этого это может быть размышления говорящего на свободную тему, рассказы о повышении и понижении популяций насекомых или приевшиеся рассуждения о поп-культуре. Некоторые симпозиумы могут быть открытыми для других подменшей, это определяется «градусом доверия» Коллегии. Чем больше Коллегия доверяет в отдельно взятом фригольде, тем больше вероятности того, симпозиумы будут открытыми для всех подменшей (Подобное дает возможность выступать ораторам из за пределов ордена, что весьма необычно). Чем более закрытым становится Коллегия, тем меньше шансов попасть на симпозиум тому, кто не является ее членом.

Вне симпозиумов есть только один способ вызвать коллегия и других фей на контакт (а иногда и на конфликт) – это позвонить в набатный колокол. Иногда это буквально означает позвонить в него, однако, этот термин это не просто «тревожный сигнал» для Коллегии. Всякий раз, когда предсказателям кажется, что они ощущают грядущую угрозу («Трое детей с одинаковыми именами были найдены мертвыми в течении минуты! Это знак!»), то они предупреждают правящий Двор. Двор волен или выслушать их или просто выгнать. К счастью, эти предупреждения в 9 из 10 случаев не верны – но в одном случае наверняка окажется убийца. Некоторые рады тратить свои силы на эти девять случаев, в надежде. Что среди них попадется искомый один. Другие отвергают зов Коллегии, стараясь не замечать их предупреждений (некоторые даже придерживаются политики никогда не обращать внимания на предсказателей).

Концепции: Сбежавший из психиатрической лечебницы, автор рассказов о тайных обществах, программист, доктор неврологии, детектив, профессор британской литературы, страдающий синестезией.

Привилегии

В подтверждение своей клятвы, неофит Коллегии получает следующий предмет:

Инструмент предсказателя (•••)

Каждый предсказатель в Коллегии Червей получает некий инструмент для предсказаний, который может использовать только он. Он сам выбирает этот предмет: мешочек с рунами, голубиные кости, колода карт Таро, нарисованных вручную, гадательное зеркальце, сделанное из старой коробки от пудры. После вступление в орден, клятва стать предсказателем связывает этот предмет с нитями судьбы, связь даже с наиболее слабыми из них позволяет этому предмету стать небольшим и относительно безопасным символом могущества (большие силы могут посеять хаос вокруг подменшей, которые ими обладают). Сила токена пассивна. Подменш использует этот предмет (бросая кости, читая карты или совершая иное действие, связанное с «использованием» гадательных инструментов), и после активации он не дает никаких предвидений. Они приходят позднее. Собираясь совершить бросок, игрок определяет, что предвидение, наконец, явлено персонажу и описывает его ощущения (будь то инстинкт или некое странное ощущение «дежа вю»), которые и определяют бонусы на этот бросок. Игрок может взять количество кубиков, эквивалентных уровню Вирда персонажа и прибавить их к броску. Однако это должно будет сделано в течение количества часов, эквивалентных Ясности персонажа. Если персонаж не уложится в этот срок, то он не сможет получить доступ к этому предвидению. Инструмент предсказателя – изменчивая вещь, как сама судьба, поэтому его можно использовать всего раз за игровую сессию.

Действие: Мгновенное

Недостатки: Все броски на Восприятие, в тот период, когда активно «предвидение» (то есть в период, эквивалентный Ясности персонажа), получают штраф -1. Единственным исключением является случай,

Приложение 1: Титлования

если игрок выберет бросок Восприятия, зависящий от Вирда токена (в таком случае штраф не дается и персонаж получает полный бонус). Причины штрафа на Восприятие состоит в том, что подменыш ищет отметины судьбы и, зачастую, ищет не в том месте. Его становится легко отвлечь. В тот момент, когда он должен видеть, что к нему приближается синий грузовик, он может рассматривать инверсионные следы самолетов в небе.

Уловка: Если персонаж выбирает избегать траты Гламура или не совершать бросков на Вирд, или он использует токены, которые не используют ни то, ни другое, то тогда Инструмент предсказателя дает серьезные штрафы в дополнение к своим бонусам. После того, как игрок выбирает, какие бонусы ему даются, Рассказчик выбирает бросок на штраф, который будет произведен позже, эквивалентный Вирду персонажа (не более -5). Как уже отмечалось, судьба весьма переменчива, особенно если ей не платить причитающуюся дань.

Слухи о Коллегии.

Слухи, окружающие Коллегию Червей, которые могут раскопать персонажи:

- Некоторые говорят, что предсказатели далеко не всегда охотно делятся опасной информацией. Ходят рассказы о том, что они владеют небольшим запасом артефактов, которые кто-то называет Сокровищницами, а кто-то - Гробницами.
- Ходят слухи, что предсказатели, в ходе своих исследований обнаружили древние запретные контракты, которые не стоит знать подменьям. Некоторые из старейших авгуров, как говорят, обладают знаниями о мрачной некромантии и секретах, позволяющих изменять судьбу. Эти знания, якобы, записаны в книге, известной как Кодекс Злого Доктора.
- Судьба, как некоторые думают, сводит предсказателей с ума. В конечном итоге, они все сходят с ума – они становятся настолько безумны, что могут даже пойти к Истинной Фее и попросить у нее обучить их истинным секретам судьбы и времени.

Герцогство Скованных Льдом Сердец

Я отказываюсь быть рабом любви и слугой горя. Я докажу это, я буду разбивать сердца и пить печаль из них.

Сердца это хрупкие штуки. Иногда они кажутся даже слишком хрупкими, как будто бы сделанными из стекла и тонких веточек, и перекачивают кровь, слабую, как воду. Люди, безусловно, обладают хрупкими сердцами, впрочем, как и подменыши. Иногда сердце подменья даже еще более хрупкое; время, проведенное среди Истинных Фей, кажется, разбило много и без того хрупких сердец подменшей, и так много их предалось эмоциям, отдались бурной страсти и сентиментальной любви, с которыми они сталкивались на каждом шагу.

Это значит одно: сердца очень ранимы. Это можно использовать, что бы соблазнить кого ни будь, можно манипулировать им так, что он ни за что не захочет, что бы его сердце снова было разбито. Герцоги и Герцогини Скованных Льдом Сердец признают этот факт, когда то бывшие уязвимыми, они поклялись избавить себя от этой слабости. Они никогда больше не станут марионетками, они будут кукловодами.

Большинство подменшей Герцогства являются хорошими манипуляторами, играя на эмоциях, как на арфе. Они получают все что захотят и когда захотят. Нужна новая машина? Сходите на свидание с продавцом, а еще лучше, с тем парнем, которому принадлежит салон. Хотите незабываемую ночь? Позовите своего старого любовника, обещайте ему возрождение угасших чувств, а после, выставить его за дверь. Герцоги и Герцогини иногда даже играют на нитях души других подменшей, которые, по идее, должны знать их лучше (все-таки, Герцогство не действует тайно). Но ведь знание само по себе не может запретить сердцу желать того, что оно желает, не так ли? Слишком много подменшей стало жертвами манипуляций Скованных льдом Герцогов и Герцогинь, попавшись на ложные обещания и предложенную страсть, куда больше, чем это позволяет здравый смысл. Феи Герцогства знают, что любовь это серьезная сила. Так же, как и страсть. Научитесь их использовать, и тогда они станут вашими ключами к любой двери. А если вы не сможете, то сами станете дверью, к которой подходит

Приложение 1: Титлования

любой ключ.

В конце концов, подменыши этого ордена понимают, что они отдали самих себя жестоким двойным стандартам. Они перестали быть жертвами чудовищ, но они сами в них превратились. Подменыши, конечно же, предпочитают не обращать внимания на этот печальный поворот судьбы, убеждая себя в том, что они не являются чудовищами. Возможно, в конце концов, они помогают своим несчастным жертвам укрепить себя против подобных манипуляций в будущем, и это делает им честь, не так ли? Кроме того, эти подменыши считают, что существует два типа существ: охотники и жертвы. А они просто избрали свой путь более мудро, или, во всяком случае, так думают они.

Титулы: Скованный Льдом Герцог (мужчины), Скованная Льдом Герцогиня (женщины).

Требования: Вирд 2, Убеждение 2, Обман 2, Мантия (Зима) 1.

Вступление: То, чем занимаются феи из Герцогства, так это искусство обмана. Все для них игра, основанная на доверии и вращающаяся вокруг игрой на эмоциях других. Те, кто обычно пополняют ряды Герцогства, обычно способны различать их обман и оборачивать его против Герцога или Герцогини. Особо одаренные подменыши способны даже сами руководить игрой, разыгрывая из себя жертву, на самом деле контролируя результаты обмана. Это срабатывает не так часто; Потерянные из Герцогства играют в эти игры достаточно долго, что бы распознавать ложь по запаху. Также известно, что подобные попытки напрасны, они могут привести к более чем узкому взгляду на проблему. А те, кто верят, что они никогда не станут жертвами, обычно ими и заканчивают.

В любом случае, это путь к вступлению в ряды Герцогства. Желая вступить должен показать, что его сердце заковано в непробиваемый ледяной панцирь. Обернуть уловки и трюки против тех, кто их использует, достойный шаг для вступления в Герцогство. О, а еще, будущий Герцог или Герцогиня должны принадлежать к Зимнему Двору. Потому как остальные Дворы не имеют полного представления о горе, и поэтому их члены не могут стать членами Герцогства. Это, однако, делает их неплохими жертвами, во всяком случае, так говорят эти подменыши. Стоит отметить, то, что Скованные Льдом Герцоги и Герцогини не поддерживают теплых отношений с членами Весеннего Двора. Таким образом, Скованные Льдом как бы воруют эмоции «желания» у Весеннего Двора и делают это для своих эгоистичных целей. Двор и орден соперничают между собой.

Облик: Скованные Льдом Герцоги и Герцогини одеваются впечатляюще. У каждого члена ордена есть своя сторона, и внешнее представление позволяет ее усилить. Одно Герцогиня может играть роль «проблемной беспризорницы», одеваясь скромно, часто даже выглядя как пацанка. А Герцог может играть роль чувственного одиночки (одежда из запасов Армии Спасения, белые наушники от iPod, видимые в ушах), или же роль плейбоя (костюм с иголки, начищенные ботинки, запонки с дорогой гравировкой). Внешний вид подменыша всегда помогает убедить других в том, что он получает все, что хочет.

Истинный облик тоже изменяется. Привычные символы Зимнего Двора становятся сильнее: холодное дыхание, ледяная кожа, подернутые инеем глаза. Другое изменение облика персонажа заключается в том, что на его лице появляются замерзшие слезы. Эти слезы в большей степени символические, чем реальные, выглядят они так, как будто бы слезы стекали из глаз персонажа по его лицу и замерзли в пути. С ростом Вирда персонажа увеличивается и количество слез. Герцоги и Герцогини с высокими уровнем Вирда начинают испытывать проблемы с достижением своих целей, ведь эти слезы, кажется, выделяют ощутимую ауру горя. Все вокруг кажется ошеломлены им, и это делает сложным для Герцогов делать свои дела, связанные с разбиванием сердец.

Бэкграунд: Эмоциями тех, кто принадлежит к Герцогству, как правило, однажды кто-то распоряжался – в действительности, это означает, что, по большей части, ими нагло пользовались, злоупотребляли и выбросили. По этой причине, эти феи и принадлежат Зимнему Двору. То горе, которое они пережили до и после своего похищения, обычно огромно. Некоторые страдали от почти постоянных неудач в отношениях, мечась между партнерами, словно утонув в бесконечном потоке повес и жестоких любовников. Другие пережили более серьезные трагедии: потеря близких, травма, полученная от жестокого обращения родителей, серьезные мучения в руках Истинных Фей.

Членство в Герцогстве позволяет подменьям влиять на свое горе, отказаться от своих печалей (Впрочем, реальность далеко не всегда столь проста; некоторые полагают, что подменыши Герцогства прячут все свои печали в свои ледяные сердца, и от этого их печали только растут. И ледяные слезы, как часть Скованных Льдом, только доказывают это). Герцоги и Герцогини имеют высокий уровень

Приложение 1: Титлования

Социальных Атрибутов и Навыков, хотя у многих из них, в начале, Социальные не играли большой роли, они их развивали после своего вступления в Герцогство. Много таких подменышей специализируются на одном - двумя социальном Навыке, так же, как и оружейный тренер может отлично стрелять из пистолета или в совершенстве владеть мечем. Вливаясь в «жизнь вечеринок», Герцог может использовать высокие уровни Социализации, в то время, как Герцогиня, являющаяся тайной соблазнительницей, может быть сильна в Убеждении или Обмане.

Организация: организация Герцогства не является официальной; они путешествуют и посещают разные мероприятия вместе, подобно волчьей стае, делающей набег на стадо овец, но исключая это у них, можно сказать, отсутствует какая-либо организованность. Стоит сказать, что существуют два правила. Первое гласит, что Герцоги и Герцогини не должны использовать свои качества и способности против себе подобных. Это не является частью клятвы о вступлении в орден, но, вместо этого, является «правилом», упоминаемым вскользь. Конечно же, оно далеко не всегда соблюдается. Персонажи, вступившие в Герцогство, теперь игроки, но в прошлом они, чаще всего, были пешками; в конце концов, в яме, полной акул или в клетке, полной тигров, кого ни будь из них, да укусят. Они постоянно играют в свои игры против друг друга; немногие признают это. Никто не захочет сознаваться в том, что играл другими членами, а уж тем более, что кто то играл им. На практике эта ситуация похожа на ситуацию со слоном в комнате, которого никто не хочет замечать.

Второе правило – это объявление Распутника. Однажды в год, обычно в начале января, Герцогство объявляет самого успешного в распутстве. Подменышу, который поработил и разбил больше всего сердец, дается этот титул на весь следующий год. Причем, задача выбора Распутника лежит не на членах ордена, а на прошлогоднем носителе этого титула. Качества, по которым будет назначен новый Распутник это целиком дело старого. Число завоеваний? Приверженность подходящим контрактам? Лучшая одежда? Хотя иногда это действует не совсем честно, некоторые Распутники могут год за годом попросту обмениваться титулом друг с другом, передают друг другу из рук в руки награды, в то время, как все остальное Герцогство сидит и ждет. Немногие готовы мириться с подобным, и находят способы жестоко покончить с правлением нынешнего Распутника. Преимущество бытия Распутником состоит в том, что, в большинстве фригольдов, это дает лишний повод для хвастовства (и быть вечным партнером для танцев на любом мероприятии, проводимым Зимним Двором). В некоторых доменах, однако, орден заставляет других платить Распутнику дань Гламуром через несбалансированные клятвы (на исполнение которого Распутник прилагает минимум усилий, в то время, как другие подменыши должны делать львиную долю, вне зависимости от условий, требуемых клятвой). Концепции: ожесточенный сирота, ведьма-домохозяйка с разбитым сердцем, совершенный мошенник, повеса, всеми обожаемый бармен, работник службы знакомств, патологический лжец, кукловод-любовник, серийный насильник, мелкая куртизанка, мстительный придворный.

Привилегии

Ниже дана привилегия, характерная для всех членов Герцогства

Ловушка Сердце

Горе – это мощная сила. Но и переменчивая тоже – сердце может разбиться после ночи, проведенной в залитом неоновым светом номере мотеля, или оно может и не разбиться даже после многолетних неудач в браке. Скованные Льдом Герцоги и Герцогини стремятся приносить горе другим, ведь оно дает им силы.

Подменыши этого ордена получают +3 ко всем Социальным броскам, проведенным против тех, кому они разбили сердце. Только те, кто воистину был «уничтожен» отношениями становится воистину слабым перед ними. Кажется странным, что еще можно получить какую то выгоду с того, кому подменыш разбил сердце, однако же это является частью их привилегии. Из самой глубины сердца забирается некая нематериальная сила и подменыш получает выгоду, принимая эту силу в себя. Её можно использовать множеством способов. Её можно использовать, что бы заставить жертву выполнить простейшее задание («Не принесешь ли ты мне выпить?»), или использовать в многоуровневом плане по заселению ревности в сердце кого ни будь другого (и, следовательно, получить еще одно разбитое сердце). Не совершите ошибки, это жестокость. Хотя некоторые подменыши держат при себе большое количество старых любовников, большинство же предпочитает использовать их несколько раз, а после выбросить. Выброшенные, они далеко не всегда хорошо переживают это. Кто-то впадает в сильную депрессию и, обычно, кончает с собой. Другие же, в

Приложение 1: Титлования

отчаянии после неудачных отношений, начинают преследовать объект своих чувств или прибегают к иным видам извращений. Ирония заключается в том, что брошенная игрушка становится похожей на подменыша, уничтожившего ее сердце: жестокой, мстительной, черстой. Этот бонус сохраняется до тех пор, пока жертва не полюбит кого ни будь другого, так же сильно, как любила Герцога Скованных Льдом Сердец.

Легенды о Герцогстве

Подменыши могут слышать следующие слухи, окружающие Герцогство Скованных Льдом Сердец: - Кое-кто утверждает, что видел, будто бы, видел, что члены этого ордена отламывали свои замерзшие слезы, растапливали их и подливали талую воду в напитки своих будущих жертв. Никто точно не знает зачем, но, якобы, это снижает сопротивление жертвы действиям подменыша. - Проверьте холодильники Герцогов и Герцогинь. Знаете, что вы там найдете? Сердца. Настоящие сердца, вырванные из тел их покоренных владельцев и замороженные (Именно по этому несчастные в дальнейшем легко поддаются влиянию; у них нет сердец, а это значит, что им нечем сопротивляться). Единственный способ серьезно навредить подменыши из этого ордена – разбить замороженные органы. - Если вы сумеете влюбить в себя Герцога Скованных Льдом Сердец и разбить его сердце, то вы получите силу всех несчастных душ, которым он навредил (эмоционально) за все годы. Конечно же, разве это не поставит вас вровень с ним?

Магистрат Восковой Маски.

Итак, я отдаю себя воле фригольда, и я буду действовать от его имени, удостоверяясь, что старые ритуалы и торжества честуются верно. Я его покорный слуга.

Магистрат Восковой Маски заявляет, что они вовсе не являются благородным орденом, что на самом деле они служат на благо фригольду и его народу. С какой-то стороны, это правда, но это не отражает истинной сути этого ордена.

Магистраты помогают наблюдать за тем, чтобы Дворы неуклонно исполняли обязательства своих Договоров и Соглашений с подменными фригольда, сопровождая их необходимыми празднествами, играми и другими мероприятиями. Такие мероприятия имеют огромное значение для многих фригольдов; некоторые – не более чем простые праздники, другие же служат для обновления соглашений и клятв с миром в целом. Если три колоска не будут отданы как жертва во время Праздника Урожая на главной городской площади, то Истинным Феям станет куда проще найти своих потерянных слуг. Если Летний Двор не сможет выстоять в бою против кровососущей твари в городской канализации, то Осень придет намного раньше и Двор Страха значительно умножит свою силу.

Эти фестивали и игры не проходят легко. Двор может не подготовиться к планированию торжества, может не пригласить нужных гостей или не подготовить необходимые атрибуты. Что случится, если быку перережут глотку не тем ножом? Или не сможет зачаровать необходимое количество смертных, послужащих игрушками в ночном празднестве? Несоблюдение должных обрядов может привести к краху соглашений и восстанию во фригольде.

Тогда вступают в дело Магистраты, которые имеют большой опыт в помощи Дворам по проведению необходимых ритуалов. Некоторые дают помощь тогда, когда Дворы попросят ее. В других случаях, правящий Двор может передать бразды правления им, позволяя этому ордену вести все дела.

Магистрат кажется предельно открытым, и они играют свои роли верных слуг. Они выглядят преданными служению во благо и процветание фригольда.

В действительности все иначе. Во многих фригольдах Магистраты Восковой Маски имеют значительную власть. Во-первых, они обычно занимаются составлением списка приглашенных. Пренебрежение Магистрата является вполне понятным знаком. Во-вторых, Магистрату часто поручают непосредственную подготовку мероприятий, что дает им еще несколько рычагов давления. Оскорби Магистрат, и тут же получишь вероятность того, что они сорвут соглашение, и тогда фригольд – и, в частности, правящий Двор – рискует косвенно пострадать от последствий проклятия. Это приводит к еще одной проблеме: Магистрат не связывается клятвой верности с каким-либо

Приложение 1: Титлования

определенным Двором. Но иногда случается так, что большинство членов ордена являются так же членами одного Двора, и это может усилить влияние этого Двора. Конечно, их празднества становятся невероятно яркими событиями, в то время как фестивали других Дворов становятся заурядной банальщиной, служащей только для того, чтобы держать Договоры под контролем.

Хуже того, Магистраты Восковой Маски воспринимаются только как ступени, служащие для достижения других благородных орденов или получения власти при Дворе (некоторые подменыши этого ордена называют это *cursus honorum*, или «преемственность Магистрата»). Это ведет к подсиживанию и соперничеству в ордене, и это подтверждает догадки других: Магистраты вовсе не настолько бесстрастны и бескорыстны, как хотели бы выглядеть.

Титулы: Магистрат (так же используются другие обозначения; см. «Организация»).

Требования: Вирд 3

Вступление: Официально «линия партии» Магистрата для тех, кто хочет вступить в его ряды звучит как «все кто хочет вступить в орден, вступают в орден». Никаких проверок, никаких испытаний.

Заинтересованность в службе фригольду, выполняя довольно трудную работу, является достаточным основанием для вступления.

Хотя, далеко не всегда так случается. Во многих фригольдах, Магистрат становится, своего рода, закрытым клубом. Те, кто вступают в орден, могут приобрести большую власть, даже если эта власть нет никаких плюсов. Как уже отмечалось, членство в этом ордене используется в качестве ступени для перехода на новый уровень власти внутри Двора или фригольда, и Магистраты знают, что «далеко не все» заслуживают такую возможность.

Они отделяют потенциальных кандидатов в Магистраты от тех, кого видеть не хотят. Они усложняют жизнь такого ученика (до тех пор, пока он не принесет клятву ордену), или же полностью игнорируют его просьбу. Они никогда не действуют так, чтобы их угрозы были очевидными, но эти угрозы неявно ощущаются в их действиях.

Конечно, тот факт, что Магистраты отвергли кандидата, не значит, что он не сможет присоединиться к ордену. Он просто может попытаться сыграть с ними по их же правилам и найти способ им противодействовать. Либо так, либо постараться добиться их расположения в первый раз.

Облик: Многие Магистраты одеваются в соответствии профессии и скромно. Одни предпочитают простые костюмы, другие же – роботы. Не все из них могут сопротивляться искушению рядиться в роскошную одежду – в конце концов, они же творцы самых впечатляющих, самых ярких и самых важных событий во фригольде. Кого-то шанс побыть в центре внимания привлекает, хотя, некоторые Магистраты порицают тех, кто поддается таким желаниям.

Облик Магистрата серьезно меняется в одном: появляется маска из медленно стекающего воска, которую подменыш может одеть на свое лицо. Маска абсолютно не имеет черт лица, хотя, иногда, на ней открываются небольшие ручейки воска, стекающие вниз. Иногда маска приобретает цвет того Двора, который правит в данный момент – зеленый Весной, красный или оранжевый Летом ну и так далее. Хотя, говорят, что Магистрат, принадлежащий к какому-либо Двору, скоро обнаруживает, что маска не в состоянии скрыть его принадлежность: даже если в данный момент властвует Двор Страх, Магистрат, принадлежащий Двору Зимы, обнаруживает, что его маска приобретает холодно-белый и льдисто-синий оттенки.

Истоки: К Магистрату обычно присоединяются подменыши двух типов. Есть подменыши, знающие чувство долга и потому присоединяющиеся к ордену с целью работать на благо фригольду, или они просто ищут возможность присоединиться к ордену, чтобы получить плюсы от членства. Слишком часто первые заканчивают там же, где и вторые – возможность использовать скрытые рычаги влияния слишком хороша, чтобы отказываться от нее.

Те, кто вступают в орден, хорошо владеют Ментальными и Социальными Навыками и Атрибутами. Те, у кого преобладают Ментальные, обычно остаются на нижнем уровне группы, обнаруживая, что им раз за разом подсовывают бюрократические дела (смотреть «Квестор» ниже). Те же, кто становится Магистратами, имея высокий Социальный уровень (или развивая его в процессе), обычно достигают больших высот. Конечно же, так происходит не всегда. Чрезвычайно хитроумный Магистрат сможет перехитрить остальных (ведь они пользуются сладкими речами, а он своим острым умом), но это не столь часто встречается.

Организация: Орден делится строго на три уровня. Самые первый ранг имеет название «Квестор», они

Приложение 1: Титлования

занимаются в основном тем, что другие Магистраты считают «скучным»: списки приглашенных, опись имущества, финансовые дела, составление календаря. Квесторы занимаются административными делами.

Следующий после Квесторов ранг – Курул Эйдиль (часто называемые просто «Эйдиль»). Эйдили регулярно контактируют с Дворами, действуя в качестве связующих звеньев и планировщиков. Они представляют «официальное лицо» Магистрата.

Над всеми находится один единственный подменыш, именуемый Магистер Эквитум (дословно «Хозяин Лошадей», высокий пост в Древнем Риме). В каждом Магистрате отдельно взятого фригольда есть свой Магистер Эквитум, который действует в качестве управляющей силы ордена. Обычно. Магистер занимает сильную позицию, зная обо всем, что делает правитель отдельно взятого Двора в течении года. Некоторые Магистеры даже в состоянии узурпировать власть действующих дворян, тайно управляя ими (Небольшое дополнение напоследок: некоторые Магистраты, в особенности, Магистер Эквитум, нанимают охрану из за пределов ордена. Они называют таких стражей «Ликторами», и намекают, что тем, кто был Ликтором, проще вступить в Магистрат Восковой Маски. Далеко не всегда случается так, грубая сила не приравнивается к дипломатическому изяществу, но ложь бывает необходима, чтобы держать слуг в узде).

Концепции: Разгульный планировщик вечеринок, вакханальный зверь, помешанный на контроле администратор, политический советник, личный советник Королевы, смекалистый бюрократ, светская бабочка.

Привилегии

Нижеописываемый артефакт доступен всем членам Магистрата Восковой Маски.

Восковая Фиалка(••)

Фиалка, маленький фиолетовый цветок с приятным запахом, иногда олицетворяет чью-то смиренность и доверие. Во всяком случае, Магистрат хотел бы, чтобы его воспринимали, и эта волшебная вещица является отличным способом заставить других в это поверить. Этот маленький цветок, покрытый слоем воска, является волшебной вещью, которую владелец прикалывает к одежде (или непосредственно к коже, если он готов потерпеть небольшую боль и потерю крови). Активированная Фиалка источает приятный аромат, который окружает Магистрата. Находящиеся на расстоянии, ближе 50 ярдов должны получить количество успехов равное или большее, чем уровень Вирда Магистрата, в результате броска Самообладание + Решительность. Если бросок провален, то проваливший видит Магистрата смиренным и начинает полностью ему доверять. Магистрат получает бонус +3 к социальным броскам против зачарованного. Эффект от воздействия Фиалки длится одну сцену.

Действие: Рефлекторное

Недостаток: Фиалка влияет и на подменыша, который ее использует. Она обладает, своего рода, снотворным эффектом. Запах цветка, при длительном вдыхании обладает замедленным, но довольно сильным снотворным эффектом. После использования силы Восковой Фиалки, у подменыша есть два часа, чтобы остаться на ногах. Если подменыш не найдет место для сна в течении этих двух часов, то он немедленно проваливается в сон, если не потратит пункт Силы Воли. Правда, потраченный пункт Силы Воли дает подменышу оставаться на ногах в течение одного хода (можно потратить несколько пунктов, чтобы получить несколько ходов). Заснув, персонаж проспит полных восемь часов. Если персонажа разбудят, то он получает штраф -2 ко всем своим действиям до тех пор, пока он не проспит положенные восемь часов.

Уловка: В дополнение к Недостатку, смертные, или другие персонажи, желающие воспользоваться Фиалкой без надлежащей платы и броска Вирда, получают один пункт летальных повреждений. Фиалка буквально впивается в плоть под ней и «выпивает» пункт повреждений (в процессе, ее лепестки меняют свой цвет на красно-пурпурные). После нее всегда остается маленький шрам в виде цветка.

Слухи о Магистрате

Ниже представлены несколько слухов, которые может услышать персонаж о Магистрате Восковой Маски

- Говорят, что Магистраты проводят свой собственный тайный фестиваль раз в год, они называют его «Обновление для Насмешек». Заранее они делают чучела, изображающие подменышей, которых Магистраты больше всего ненавидят, обычно туда входит большинство имеющих власть. Магистраты делают эти чучела из сена и свиных сердец, оборачивают их мешковиной и рисуют им лица кровью. Они уничтожают чучела на празднике, шепча зловещие заклятия, разрывая их на части – как говорят, эти заклятия имеют реальную силу, становясь проклятием для тех, чьи чучела побывали на фестивале. Как говорят, это празднество является частью древнего Соглашения. Если Магистраты нарушат его, то орден в тот же час распадется.

- Магистраты содержат огромную сеть зачарованных смертных, сокрытую от глаз остальных во фригольде. До сих пор, никто не смог понять, зачем нужна эта сеть. А самое странное, что каждый смертный, входящий в эту сеть, имеет собственный номер, вытатуированный или даже выжженный на теле (так, чтобы он не бросался в глаза, например, на внутренней стороне бедра).

- Когда-нибудь снимал маску с Магистрата? Говорят, что один Огр из Двора Печалей сделал это пару лет назад, и не мог говорить о том, что он увидел много недель. И даже после, он так и не смог объяснить, что же он увидел. Лицо под маской ужасно исказилось, говорил он. Оно стало лицом истинного гоблина. Бескровным и мерзким.

Граничное Маркграфство

Я обещаю Маркграфству многое. Я обещаю никогда не вступать в ряды этих вероломных Дворов, так же как и то, что я никогда не стану настолько глупым, чтобы плавать вместе с акулами. Но я буду защищать свой род, и неважно, что я о них думаю, от опасностей снаружи и извне.

В каждом фригольде есть свои границы, неофициальные ограничители, отделяющие сообщество подменышей от огромного пугающего мира за ними. Потерянные собираются во фригольды, чтобы чувствовать себя защищенными; конечно, эта защита далека от идеальной, сплоченное сообщество дает подмышу чувство того, что он находится в «кругу повозок» (прим. пер. – «круг повозок» - оборонительное построение первопроходцев Дикого Запада и, за 4 столетия до этого, гуситов, представляющая собой кольцо (реже – квадрат), образованное сцепленными вместе повозками), а это гарантирует хоть какую то защиту.

Граничное Маркграфство состоит из тех подменышей, кто живет на периферии общества, так же называемой Границей или «граничной чертой». Граничные Лорды и Леди утверждают, что жить внутри границ фригольда не более безопасно, чем вне их – в конце концов, у противников извне хватает чести, чтобы вонзить нож в живот, а не в спину.

Феи Границы ясно понимают одну вещь: Дворам нельзя доверять, по крайней мере, без крепкой клятвы, для того, чтобы сохранить себя в безопасности (и даже тогда угорь сумеет найти даже самую маленькую лазейку). Для Маркграфов благородные и знатные члены фригольда всего лишь трусы и предатели, если день выдался хорошим, и непостоянные чудовища в худший день. И не важно, какому Двору они принадлежат, они все ублюдки. Поэтому, Маркграфы предпочитают жить на периферии общества подменышей, избегая путаной политики Дворов и требуя от своих членов полной аполитичности.

Приложение 1: Титлования

Тем не менее, вопреки отсутствию связей с Дворами, Граничные Лорды клянутся защищать фригольд – что означает и то, что они клянутся защищать и Дворы. Маркграфы считают себя первой и, в идеальном случае, последней линией обороны против того, что приходит извне и пытается нанести вред обществу подменышей. Как сильно милитаризированный орден, Граничные Лорды тренируются во владении любым оружием, которое они сумеют добыть. Они запасаются всем, от дробовиков до заточенных лопат, готовясь к, как они думают, неизбежному столкновению, кровавой бане между подменьями и их бывшими Хранителями.

Не смотря на бахвальство Маркграфов, они не могут оставаться вне общества вечно. Старые клятвы и ключевые праздники могут вернуть их обратно – просто они сильно упираются и громко протестуют, если такой случай выдается. Некоторые даже втайне радуются возможности смешаться с Потерянными не из их ордена, отчаянно пытаются восстановить связи со старыми друзьями или просто жалуются кому угодно о строгих нравах Маркграфства. Другие принимают возможность смешаться с обществом фей как возможность последить за своими «противниками». В некоторых районах, орден даже посылает в общество своих шпионов, которые посылают рапорты о том, что изнутри фригольд также спокоен, как и снаружи на Границу.

Граничные Лорды смотрят на членов Дворов свысока, ровно как и члены Дворов хмурятся при виде жителей Границы, считая их приватирями, безумцами, или просто зверями с дурными манерами. Но, не смотря на неприязнь с обеих сторон, Граничные Лорды делают все, что в их силах, для того, чтобы остановить опасность, мнимую или истинную.

Титулы: Маркграф, Граничный Лорд (мужчины), Маркграфиня, Граничная Леди (женщины).

Требования: Вирд 2, Ясность 5 или выше

Вступление: Тот, кто принадлежит Маркграфству, не может принадлежать ни одному из Дворов. Некоторые в ордене не доверяют Дворам, другие же в открытую показывают свою к ним ненависть – но очень редко, Маркграф все-таки может сказать доброе слово об этой так называемой знати. Поэтому то их связь с Дворами столь слаба. Даже те, кто им уже не принадлежит, обнаруживают, что им долго не удастся завоевать доверие, даже если они сделали для Граничных Лордов многое.

Другой основной принцип рекрутства – будущий член должен жить за границами фригольда. У Маркграфства есть свои карты, на которых, часто в порядке импровизации, нанесены границы между фригольдами и внешним миром. Между двумя граничными чертами находится своеобразная буферная зона между тем, что принадлежит обществу подменышей и тем, что им не принадлежит. Граничная черта может быть улицей, целым кварталом или даже чередой вспаханных полей и старых лесов. Подменыши, принадлежащие этому ордену, должны жить внутри этих границ. Жизнь на обеих сторонах показывает трусость и сомнения, и Маркграфов это мало волнует.

Некоторые Граничные Лорды более требовательны, чем иные. В одном фригольде, Маркграфство может принимать любых Потерянных, вышвырнутых из Двора и из их благородных дел. Для них не остается ничего другого. Избегание Дворов является достаточным доказательством, и у каждого есть какая то свой навык, который он должен показать, будь то ковка гвоздей или умения писать послания. В другом фригольде, Граничные Лорды могут объявить полный запрет на слабость, требуя в свои ряды только самых крепких, самых непоколебимых из фей для того, чтобы выступить против врагов фригольда. Такие ветеранские форпосты, как правило, состоят из самых закаленных подменышей – тех, кто смотрит недобрыми глазами, со злыми словами и шрамами, которые чешутся и побаливают, когда погода становится плохой.

Облик: В большинстве своем, Граничные Лорды и Леди выглядят совсем не как Лорды и Леди. Как правило, они одеваются в старую, поношенную одежду и стараются избегать заинтересованности в роскоши и современной моде. Многие носят широкополые шляпы, для того, чтобы скрыть свои лица

Приложение 1: Титлования

(они не носят маски, так как это, конечно же, может напугать людей). Некоторые выглядят совсем растрепанно, нося старые лохмотья и больше походя на нищих.

Их облик лишь усиливает это. Их кожа всегда покрыта красной, коричневой и серой пылью, которая сдувается с них нечувствительным ветром. Песок и грязь всюду покрывает их: скрипит между зубов, струится по их мозолистым рукам, скапливается на их бровях и ресницах. Тени тоже перемещаются по ним, как будто бы по небу быстро перемещаются облака.

Бэкграунд: Маркграфы приходят от разных истоков, в основном, как говорят слухи, из банд подменышей-оборванцев. Кто-то из них мог в прошлом пережить жестокость и унижения со стороны других благородных, и теперь использует Маркграфство как инструмент по вымещению собственного гнева и презрения. Другой же мог явиться из одного из Дворов: жил как знатный член общества до тех пор, пока политические игры не стали достаточно опасны, чтобы поколебать его Ясность. Поэтому, Маркграфство представляет собой место, в котором можно спрятаться от всего этого, место, в котором избегают (чаще всего) политических игр. Другие Маркграфы – молодые подменыши, желающие «изменить» динамику, другие же – старые феи, отправленные в изгнание за реальные или вымышленные преступления. Подменыши Границы являют себя как довольно эклектичная толпа оборванных индивидуальностей.

Большинство подменшей, входящих в Маркграфство, имеют, или приобретают, высокий уровень Физических и Ментальных параметров. В особенности, они больше отдают предпочтение Чертам Моши и Сопротивления (Интеллект, Сила), чем всем остальным. Достоинства, как правило, распределяются также (Стандартный набор Достоинств для Маркграфства включает в себя Здравый Смысл (Common Sense), Чувство Опасного, Крепкий Хребет (Strong Back) и Сильный Легкие). Логично, что Контракты Дворов мало распространены.

Организация: Если Маркграфство представлено внутри фригольда, то орден считает, что Граница является их собственным небольшим фригольдом, как одно королевство, со всех сторон окруженное другим. Маркграфство, как правило, имеет одно или несколько мест для встреч, называемых «аванпостами». На аванпостах подменыши ордена собираются для того, чтобы обсудить политику, сравнить тактики, рассказать пару военных баек или выпить до потери чувств. У них нет ни фестивалей, ни балов (если какие-то старые обещания требуют этого от них, то они это делают), ведь эти тертые жизнью феи не сильны в социальном плане.

В оппозицию Дворам и их душащей монархии, Маркграфство придерживается строгой демократии, при которой каждый член имеет один голос. Все важные вопросы и проблемы ставятся перед всем орденом, и поэтому каждый Граничный Лорд или Леди имеет право высказаться и помочь в выборе верного для Маркграфства направления.

У ордена есть только две уникальные должности, и эти должности не несут большей или меньшей власти, они просто требуют от носителя выполнения определенных задач. Картограф занимается хранением свежих карт, на которых в деталях показывается местность, размеченная граничными чертами, но также они хранят карты фригольдов и всего, что их окружает (Также они обычно помечают места, в которых могут жить и действовать другие подменыши). Привратник следит за всеми известными выходами в Преграду, по крайней мере, за теми, которые находятся непосредственно на Границе. Привратник так же является тем, кто входит в Заросли, если это необходимо – не смотря на то, что другим Маркграфам этого делать не запрещено, Привратник имеет больший уровень навыка хождения по тропам и поиска верного пути. Смотрящий несет ответственность за поддержание порядка внутри ордена и бдительное наблюдение за потенциальными угрозами, исходящими от любых источников. Он также наблюдает за предзнаменованиями, которые могут предвещать приход Истинных Фей.

Приложение 1: Титлования

Концепции: Озлобленный диссидент, бывший знатный член Двора, безумец, изгнанный из фригольда, параноидальный защитник, политический активист, шпион Двора, скромный лидер, странный лидер неконформистского объединения.

Привилегии Ниже представлена привилегия, присущая каждому Граничному Лорду и Леди.

Безопасность Границы

Территория, называемая граничной чертой или Границей различна для каждого фригольда, но чаще всего под этим понимается земля, окружающая фригольд (которую могут определить как угодно, но Маркграфы прилагают много усилий для того, что бы отметить эти границы). Как правило, на это отводится несколько квадратных миль земли.

Находясь внутри Границы, Маркграф получает несколько бонусов, ведь это его территория и он знает ее лучше придворных глупцов. Внутри территории граничной черты подменыш получает модификатор +1 к Инициативе, бонус +1 к любым броскам на Восприятие (включая бросок Сообразительность + Самообладание на обнаружение внезапных атак) и бонус +1 ко всем броскам на Скрытность (ведь он лучше всего знает, как с помощью земель и их теней скрыть свои действия от лишних глаз).

Действие этого эффекта заканчивается, как только подменыш покидает известную территорию – даже переход невидимой «линии», отделяющей Границу от фригольда или от внешнего мира закончит действие бонусов. Персонаж не получает никаких штрафов от этих эффектов, находясь вне пределов своей территории, хотя, возможно, Рассказчик захочет назначить штраф по какой-то иной причине.

Слухи о Маркграфстве

Персонажи могут услышать следующие слухи, окружающие Граничное Маркграфство:

- Они собирают войско. Все это знают. Кое-кто надеется, что они собирают его для того, чтобы напасть на Фей, но они ошибаются. Нет, Маркграфы собирают армию для того, чтобы захватить и уничтожить Дворы, а вместо них насадить демократию. Некоторые подменыши думают, что это к лучшему, но остальные понимают, что если это произойдет, то это сделает всех уязвимыми перед нападениями Фей. Никто не хочет, чтобы его утащили в Заросли. Никто не желает возвращаться в рабство. Кроме, конечно же, Граничных Лордов. - Слухи говорят, что среди членов Дворов находятся убийцы из Маркграфства, еще со дня его основания. Говорят, что как только убийца становится слишком стар или слаб, он начинает тренировать другого, чтобы он стал заменой. Они убивают самых могущественных членов Двора – тех, кто стал слишком силен. - Каждый год Маркграфы немного подправляют свои карты. Каждый год Граница растет на пару дюймов, как часть некоего ритуала или церемонии. Проблема в том, что она вырастает внутрь фригольда, а не вовне. Кое-кто говорит, что Граничные Лорды и Леди верят, что Граница является живым существом с собственным разумом. Они поклоняются ей, как некоторые поклоняются древним богам или Истинным Феям. И они хотят, чтобы она росла. Они хотят ее накормить.